Micro NEWS

IRON LORD : LA BASTON

QUI EST ROSIE ZOUNETTE ?

CONCOURS KULT
GAGNEZ LE GRAND CANYON EN HÉLICO

STORMLORD
BLOOD MONEY
RUNNING MAN

ZELDA 2
BASEBALL SEGA

M 2843 - 22 - 20,00 F
3792843020006 00220

Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 5,95

N°22 JUIN 1989

Les Sentinelles de l'air, un jeu micro basé sur le célèbre feuilleton du même nom.
Tous les personnages sont présents : Virgil, Prains, Lady, Pénélope, Parker ...

THUNDERBIRDS

LES SENTINELLES DE L'AIR

©1988 ITC ENT. LTD.
Licensed by ABP Ltd.

Grand Slam vous fera revivre les aventures de la famille TRACEY dans ce superbe jeu de rôle et d'aventure. Alors que la famille est en mission pour sauver deux mineurs piégés, les vaisseaux sont filmés par le Hood, un méchant ennemi destructeur des causes nobles. Cette vidéo des appareils doit être retrouvée et détruite. Mais durant leur recherche du Hood, la famille TRACEY doit affronter de nombreuses situations dangereuses durant lesquelles leur aide immédiate est nécessaire. Un incident requiert que THUNDERBIRD N° 4 plonge au fond de la mer pour aller sauver l'équipage d'un sous-marin nucléaire et s'assurer qu'il n'y a aucun risque pour la santé publique.
De même, Mademoiselle Pénélope et son chauffeur, Parker, sont très motivés dans la recherche d'une piste pour retrouver la cachette du Hood.

Disponible sur
Atari ST, Amiga,
Amstrad cassette et disquette,
C64 et Spectrum.

GRANDSLAM

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

fnac
Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

SOMMAIRE

Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédaction :
Brice Defeyer, Mourad Krim
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Maquette et mise en page :
Jean-Yves Zagnoni
Diffusion :
Jacques Houlmann
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Pierre-Emmanuel Grange, Laurence le Gentil, Jean-Pierre Labro, Eric Lacombe, Eric Legris, Ludovic Monnerat, Joël Nadal, Jean-Yves Trétout, A. Venturman.
Sole software representatives for the U.K. : Matt Bielby, Dennis Hemmings, Mark Smith.
Correspondants permanents à l'étranger :
Tony Takouchi (GB), Markus Matejka, Fred Schaerling (Allemagne), Mina Cosnefroy (USA), Fuminori Takahashi (Japon).
Illustrations :
Carali, Coucho, Lerouge.
Photogravure :
Photocop
Impression: Rotolaf
Dépôt légal :
2ème trimestre 1989
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax :
47.25.72.75
Directeur de la publication :
Jean-Michel Berté
Distribution NMPP
Membre inscrit à l'O.J.D.
Tirage de ce numéro : 62 000 ex.
Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

ABONNEMENT
PAGE 44

ÉDITO 4
NEWS 5
INTERVIEW YVAN JACOT 22
BD LEROUGE 25
SEX MACHINES 26
LES TOPS DU MOIS 28
LES SOFTS DU MOIS 38
TOP SECRET 52
COURRIER DES LECTEURS 62
MAJOR THOMSON 64
SAMOURAI MICRO 70
CONSOLES 72
PROF ST 78
DOCTEUR AMIGA 82
CONCOURS KULT 86
ROSIE ZOUNETTE 88
SPÉCIAL FREEWARE 90
CAPITAINE PIXEL 94
ABONDOS 96
LES BONS PLANS DE MICRO NEWS ... 100
PÉPÉ RÉTRO 102
PETITES ANNONCES 103
INSERT COIN 110
BD CARALI 112
DERNIERE MINUTE 114

Avec la participation de **Pascal Amat** pour les photos de l'interview en page 22, et d'**Eryk Jannic** pour le maquillage. Nos remerciements à madame **Anne Bardeau-Petit** - directrice de l'école Chauveau - et à **Cécile Font** pour son week-end !

EDITO

CACHE-CACHE

Et voici Rosie Zounette ! Qui est-elle ? Que fait-elle ? Il paraîtrait, d'après un mini-rapido sondage, que de nombreux lecteurs (surtout dans la profession) lisent en premier la rubrique "Sex Machines", se jetant dessus comme des loups affamés. Je ne dirai qu'une chose : c'est vexant. En effet, lorsqu'on ouvre un magazine, on est supposé commencer par l'édito. Seulement... nous vivons une époque de turpitudes et de dépravations et les gens ne pensent qu'à ça ! C'est pourquoi - afin de ramener les lecteurs égarés dans l'éditorialesque chemin - miss Zounette fait de l'intérim sur cette page ; quant à savoir qui elle est, c'est en page 88.

Vous pourrez donner votre avis sur cette question et sur bien d'autres dans le prochain numéro - le "spécial été" - qui comprendra un sondage, un plus grand nombre de pages couleur, des BD, des jeux, des surprises à vous couper le souffle et même plus... Ce numéro coûtera 25 F mais calmos ! dès septembre Micro News retrouvera son prix de croisière : 20 F.

Le 15 juin sera le jour de naissance du bébé de Carali.

Ce sera le moment de montrer ce que vous avez dans le ventre en achetant et en faisant acheter LE PSIKOPAT, journal de bandes dessinées avec Carali, Edika et plein d'autres auteurs talentueux ! Sortir un journal c'est très dur, surtout un journal de BD (on ne compte plus ceux qui se sont ramassés), alors nous comptons sur vous pour soutenir Le Psikopat.

Et pour vous remercier d'avance, bon prince-bon bougre, je vous livre le code de "Sex Machines" : c'est en page 26. Ah là-là...

Jean-Michel Berté

Rafales de pixels dans le Chicago-Vitry des années 90 : Elliot et le Microïds' Team, bootleggers du logiciel, écument depuis quatre ans les bas-fonds de la micro. Ness pas champion qui veut au Top Ten Micro, mais Grassiano & Co sont bien partis pour décrocher le jack-pot ! Prenez vos paris, clandestins bien sûr...

Il s'appelle Elliot Grassiano et me fait immanquablement penser à la dernière de Gainsbourg (ne vous inquiétez pas, ce n'est pas vulgaire) : "C'est un mec déprimé, au temps de la Prohibition, qui n'ose pas se suicider. Il rencontre Al Capone dans un restaurant et se met à l'insulter dans l'espoir de se faire flinguer par ses gardes du corps. Mais Al Capone est de bonne humeur et l'invite à sa table à côté de sa compagne, une sculpturale blonde. En désespoir de cause, notre homme se met à faire des avances aussi précises que manuelles à la pulpeuse créature quand celle-ci lui tend discrètement un papier sous la table. Il le prend et lit : *Quand tu arriveras aux couilles, ne dis rien.* Signé : *Elliot Ness.*"

Vitry sur Seine, France, 1989

L'année du renouveau pour Microïds, avec un nouveau logo, un nouveau packaging pour les logiciels (boîtes cartonnées au format A5) et surtout de nouveaux locaux spacieux, clairs et agréables, situés au 12 place de l'Eglise, à Vitry. Un emplacement avant tout stratégique puisqu'il jouxte non pas l'église mais un sympathique restaurant italien où Isabelle Weill, l'attachée de presse, peut en toute quiétude sacrifier au culte qu'elle voue aux lasagnes et autres cannelloni... Et d'ailleurs, à peine entré avec elle dans le restaurant, le patron se courbe jusqu'à terre, ébahi d'avoir trouvé de si fidèles clients.

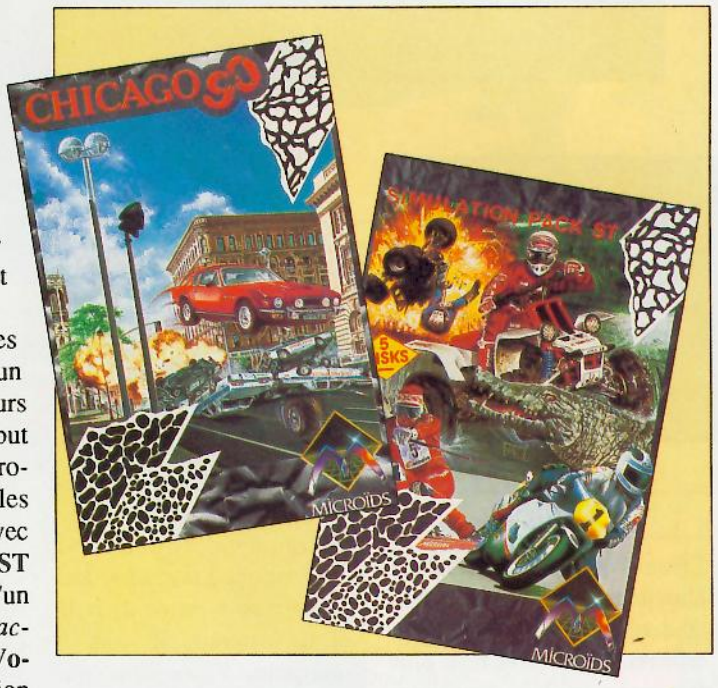
Entre deux pizzas et trois rafales de pixels, Elliot, secondé par Patrick Le Nestour, Isabelle et une fidèle équipe de programmeurs (quinze personnes au total), sort bon an mal an une petite dizaine de titres, déclinés sur les 16 bits et sur l'Amstrad CPC. Au menu, pour les antipasta, voici **Iron Trackers** sur Amstrad CPC, une simulation de quad guerrier (deux joueurs s'affrontent dans une île et tous les coups sont permis) ; puis **Highway Patrol**, toujours sur CPC (classé Top du mois dans

ELLIOT ET LES MICRORRUPTIBLES

le n°21) et prochainement sur ST, Amiga et PC, un jeu à mi-chemin de l'arcade et du simulateur, et **Chicago 90**, un jeu d'action et de stratégie classé Top du mois dans ce numéro. A noter aussi que **Super Ski** sortira prochainement sur PC en version EGA.

Je ne sais pas si vous êtes comme moi, mais dans un restaurant je regarde toujours la carte des desserts au début du repas. A la trattoria Microïds, les gelati sont multiples puisqu'on y compile avec ferveur : **Simulation Pack ST** comprend, pour le prix d'un seul jeu, *Super Ski*, *Iron Trackers* et *500 cc* ; **Action Volume 1** est une compilation sur Thomson qui offre, à moins de 200 F : *Air Attack*, *X.Ray* et *Démonia*. Voici une nouvelle qui comblera d'aise nos amis thomsonistes (trop délaissés par les éditeurs à l'heure actuelle), surtout lorsqu'ils sauront que Microïds prépare d'autres compilations sur Thomson ainsi que l'adaptation de *Chicago 90*. Bravo ! Nous ne pouvons qu'approuver de telles initiatives car si, en tant que journalistes, nous nous faisons un devoir de vous tenir informés des dernières nouveautés, nous n'en soutenons pas moins les éditeurs qui font l'effort de ne pas complètement abandonner les ordinateurs vieillissant.

Mais il est temps de s'attaquer au plat de résistance...



Eagle's Rider - Genèse d'un logiciel

L'heure est venue pour la grande révélation ! Oyez braves gens la saga d'**Eagle's Rider** et de Jordan, héros à ce jour inconnu mais destiné à rester dans les annales de l'informatique ! Pendant trois mois, nous retracerons l'histoire de ce logiciel dont le projet a vu le jour il y a plus d'un an. Enfin, en guise d'apothéose, vous assisterez dans nos colonnes à la consécration de la version finale. Pourquoi une telle histoire ? Pour vous faire découvrir ce que peut être la création d'un logiciel, pour que vous sachiez enfin comment naît un grand jeu. Mais reprenons notre histoire au début...

Le sourire d'une équipe gagnante

L'idée d'un homme

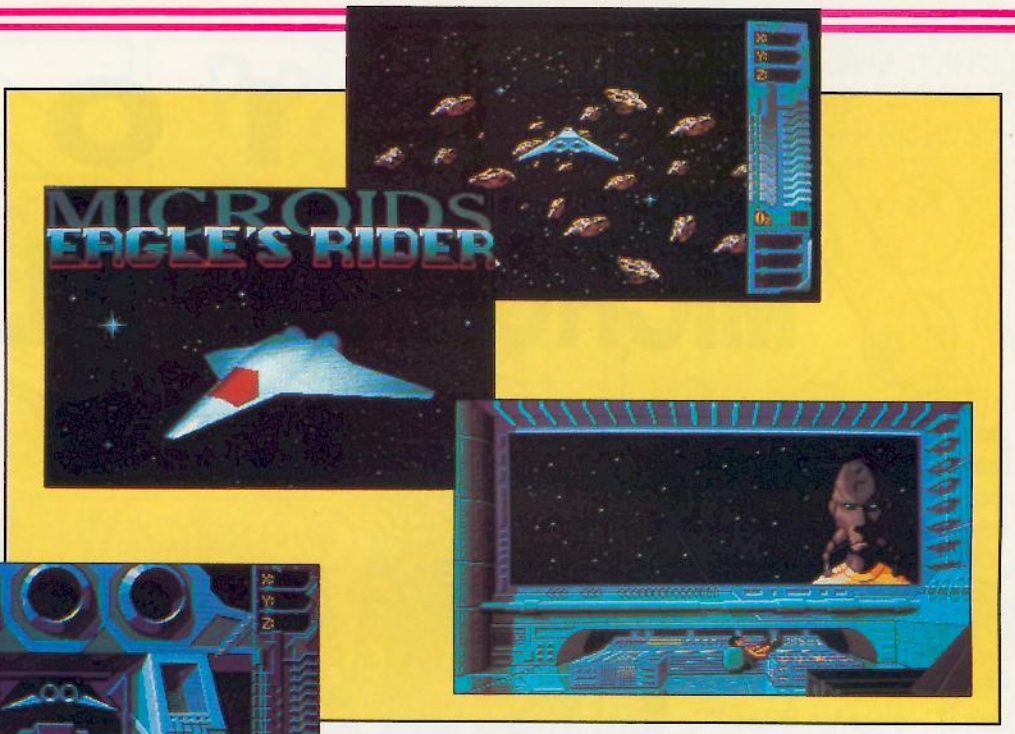
L'idée est née dans l'esprit d'Aurélien Murru, en avril 1988. Immédiatement, Aurélien en parle à Elliot et le projet démarre. Première réunion, l'équipe Microïds au grand complet se retrouve pour une petite session de "brain storming" : tout le monde, de la secrétaire au grand patron, amène ses idées et sa vision du jeu. Un premier scénario est écrit, hétéroclite dans la forme, composé de savants détails et de flous peu artistiques. Pêle-mêle, on y trouve le sujet de base aussi bien que le nombre de cadrans d'un vaisseau pour l'instant imaginaire ! Le sujet : en l'an 7014, après 263 années de guerre humano-cyborg, les combattants cybernétiques se rapprochent de la Terre, siège des forces humaines. Le capitaine Steve Jordan, emprisonné au cours d'une mission (pouvait pas faire attention celui-là ?) parvient à s'évader en empruntant au passage un chasseur Eagle, appareil aux performances inégalées.

Il devra trouver la planète-mère, siège du cerveau cyborg - "l'âme" des forces ennemies - et la détruire.

Esprit d'équipe

Qui dit espace dit extra-terrestre : on confie à Cédric Cazal la conception des premières images. Des esquisses servent de base au travail sur ordinateur... la ressemblance est frappante. On se retrouve en juin de la même année, pour une nouvelle séance de travail où l'on affine, précise, définit enfin un cadre plus précis à Eagle Rider. Bien entendu, si l'équipe entière se mobilise, cela ne signifie pas l'arrêt des projets en cours : on continue donc le travail normalement, chacun ayant en "tâche de fond" des pensées sur Eagle...

Juillet : alors que d'autres se dorent sur les plages, une démo "de visu" apparaît chez Microïds, des idées et des rêves se concrétisent sur l'écran. On voit le résultat des séances passées, on apprécie, on critique positivement pour mieux construire plus tard. A partir de ce moment, les choses évoluent lentement, on s'achemine vers un scénario presque définitif, on lui associe un mini story-board et l'on crée des organigrammes en vue de la future programmation... car jusqu'à ce jour, pas une ligne du programme n'a été écrite ! Mai 1989 : plus de 32 pages de textes et des dizaines de dessins, le tout cent fois retravaillé, arrivent sur les bureaux de Micro News. Une dizaine de disquettes (double-face) pour ST et Amiga vomissent dans nos ordinateurs leurs kilo-octets d'images, d'animation et de musique, le tout digned'un film... C'est seulement maintenant que la programmation va pouvoir commencer !



Epilogue

Et oui ! le plat de résistance était un gros morceau, scoopé et doré à point ! Après une telle bombance, il ne reste plus beaucoup de place dans votre estomac à pixels. Peut-être pourrez-vous avaler un petit cappuccino ? Il s'agit d'un serveur gratuit (prix d'une communication normale) dédié au logiciel **Chess Worker** - voir le test page 49 - et réalisé par son auteur, Jean-Pierre Swallens. En composant le (16) 95.36.24.54, les possesseurs de *Chess Worker* peuvent télécharger les plus belles parties de l'actualité échiquéenne, se tenir au courant des tournois et de leurs résultats et avoir accès à une messagerie.

Un petit pousse-café pour finir ? Alors, ce sera le sourire d'Isabelle Weill ; il symbolise l'énergie rayonnante de Microïds, celle d'une équipe gagnante !

J.-M.B./B.D.

JACQUES ASSURE

La micro-informatique est le domaine rêvé pour ceux qui ont des idées, du talent et de l'énergie à revendre. **Jacques Assor** est de ceux-là. Tout d'abord, il y a le magasin **Vidéoshop** qui, outre sa philosophie basée sur l'informatique de loisirs, assure des sessions d'initiation à la pratique de votre appareil, par groupe de six personnes au prix de 350 F la séance (avec une réduction pour les lecteurs de Micro News, voir page 100). Parmi les ordinateurs concernés figurent d'une part le PC avec l'étude du MS Dos, de Gem et de Windows, d'autre part l'Atari ST et plus particulièrement Gem, le Basic et le système d'exploitation dans les grandes lignes, et enfin l'Amiga 500 avec un tour d'horizon du système et des possibilités graphiques et vidéo.

Histoire de ne pas mettre tous ses œufs dans le même panier, Vidéoshop existe aussi en version professionnelle... Le magasin se nomme **Intelcom** et s'intéresse à des domaines tels que la PAO, la DAO et la CAO sur Amstrad, Commodore et Atari. Vient ensuite **Télésoft** dont le but premier est la formation au niveau des entreprises et l'édition de logiciels pro et enfin **Amsys**, société de maintenance des systèmes informatiques. Si tout cela vous intéresse, voici les différents numéros auxquels vous pourrez vous adresser

Vidéoshop : 45.38.98.88 - Intelcom : 46.40.73.26 - Télésoft : 45.38.71.00 - Amsys : 43.27.27.88.

Dernière minute : Vidéoshop sera présent à la Braderie de Paris (du 2 au 11 juin, au parc des expositions de Versailles, stand A9, département hi-fi vidéo).

Une seule question reste sans réponse : quand dort-il ? ■

OH MY GOLD !

U.S. Gold va encore faire du bruit sur nos 16 bits : tout le monde attend **Robocop**, l'adaptation du jeu d'arcade lui même adapté du film. Nous l'avons vu pour vous, croyez-nous ça va donner ! Plus discret mais au moins aussi bon quoique dans un style différent, **Super Scramble Simulator** est une simulation de motocross : c'est génial, beau et speedant ! Un peu dur aussi pour qui n'a jamais fait de moto... c'est vous dire si le réalisme est poussé !

TEO JOUE ET GAGNE

Ubi Soft n'a pas oublié les amoureux du Thomson et sort un nouveau jeu pour les ordinateurs dotés d'un lecteur de disquettes. **Alienator** fera prochainement l'objet d'un test dans Micro News, mais nous pouvons dès maintenant vous dire que la réalisation est exceptionnelle. Le jeu, à scrolling horizontal, est impressionnant par sa rapidité, même quand bon nombre de sprites envahissent l'écran. Les ordinateurs Thomson ne manquent pas de qualités, juste de bons programmeurs...

LA QUETE FAIT LA MANCHE

Ça y est, le 45 T du jeu d'Infogrames, **La Quête de l'Oiseau du Temps** (tiré de la BD de Loisel et Letendre), est sorti ! Primo : bravo pour la pochette digne de "Sex Machines" ! Secundo : l'intérieur n'est pas mal non plus, la musique est super !

Nous vous avions déjà parlé à Noël de **Charles Callet**, le musicien surdoué qui fait les musiques d'Infogrames : "Les musiques du jeu ont été à la base de la création de ce disque. La musique a été créée dans mon studio à partir d'outils informatiques comme le séquenceur Pro 24 sur ST, pilotant les synthés, le ESQ1, les S900, le TX 802, l'Adap-Sound-Track piloté aussi par un ST, le mini Moog. L'espace sonore a été rendu avec des effets comme le Quantec dirigé par un Atari, des REV7 et autres SPX90."

Il n'y a pas que des synthés sur ce disque puisque les chœurs sont assurés par l'Opéra de Lyon et que la chanteuse solo n'est autre que **Nicole Subtil**, madame Charles Callet à la ville. Ce dernier s'est d'ailleurs toujours bien gardé de nous la présenter, nous devons avoir trop mauvaise réputation...

Le communiqué de presse précise : "Pour tout renseignement complémentaire, contactez Christelle Gesler". Ah, très bien : "Allo Christelle, j'ai besoin d'une complémentarité sur la pochette de *la Quête*, je peux passer chez toi ce soir pour en discuter ? J'amènerai mon Adap-Sound-Track. Qu'est-ce que c'est ? T'inquiète, j'te montrerai..."

Ça vaut l'coup d'être journaliste...

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

SALUT LES BRANCHÉS !

Vous découvrez le premier espace LORICIEL NEWS.
Ici, tous les mois, nous vous retrouverons pour vous donner des infos en avant-première, des trucs, ou des points de rencontre.
C'est un complément aux campagnes de publicité traditionnelles qui nous permet d'être plus proche de vous.
Jouez avec nous, innovons ensemble ; rendez-vous le mois prochain et n'hésitez pas à nous écrire. Bye.

LORICIEL S.A.
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

LORICIEL LORICIEL LORICIEL

UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITÉ
43.42.18.54

MEGAPAGE ST
UNE SOLUTION
DE MICROEDITION
POUR TOUS QUI COMPREND :
1 ordinateur ATARI MEGA ST 1
+ logiciels de saisie et mise en page
+1/2 journée de prise en main.

89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - M° Ledru Rollin - Gare de Lyon

ATARI 520ST ➤ 3 490 F

520 ST + moniteur couleur moyenne résolution 5 280 F
520 ST + moniteur couleur haute résolution 6 180 F

ATARI 1040ST ➤ 5 990 F

+ moniteur haute résolution SM124
1040ST + moniteur couleur moyenne résolution 6 280 F
1040ST + moniteur couleur haute résolution 7 180 F

Des cadeaux vous seront offerts pour tout achat d'un Atari

SEGA

CONSOLE SEGA
avec 2 poignées
+ Hang on
990 F

Pistolet Interactif	305 F
Lunettes 3D	290 F
Konix Speedking (manette)	149 F
Accélérateur	129 F
Quickjoy XV	129 F

169 F
Teddy Boy
Spy Vs Spy

199 F
F-16 Fighter
Global Defense
Super Tennis
Transbot

219 F
Fantasy Zone
Gangster Town
Pro Wrestling
Shooting Gallery

259 F
Action Fighter
Alex Kidd in Miracle World
Alien Syndrome
Astro Warrior/Pit Pot
Black Belt
Choplifter
Enduro Racer
Fantasy The Maze
Fantasy Zone II
Great Baseball
Great Basketball
Great Football
Great Golf
Maze Hunter
Missile Defense 3D
Monopoly
Out Run
Penguin Land
Quartet
Rocky
Secret command
World Soccer
Zaxxon 3D
Zillion
Zillion 3D

269 F
Aztec Adventure
Power Strike (Aleste)
Shangaï
Space Harrier
Blade Eagle 3D

299 F
After Burner
Alex Kidd 2
Shinobi
Thunderblade

319 F
Captain Silver
Lord Of the Sword
Rambo III (Pistolet)
Golvellius

349 F
Keisenden
Double Dragon
R-Type

395 F
Miracle Warrior

LOGICIELS ATARI

International Karate+	219 F
Powerdrome	265 F
Operation Wolf	189 F
Batman	205 F
Teenage Queen	199 F
Jet	345 F
Falcon	299 F
Dungeon Master	245 F
Barbarian 2	189 F
Explora 2	345 F
Fusion	259 F
Bombuzal	215 F
Bio Challenge	195 F
African Raiders	220 F
Albedo	189 F
Barde's Tale	265 F
Blasteroïds	225 F
Code Facile	235 F
Games Winter Edition	185 F
Last Duel	149 F
Mad Show	185 F
Mata Hari	189 F
Precious Metal	195 F
Technocop	199 F

NOUVEAUTÉS

Archipelagos	259 F
Blasteroïds	225 F
Cosmic Pirate	189 F
Cybernoïd 2	189 F
Dragon Ninja	189 F
F16 Combat Pilot	225 F
Jug	215 F
Renegade	N.C.
Robocop	N.C.
R-Type	225 F.
Run the Gaunthlet	189 F
Tiger Road	195 F
Technocop	199 F
5 Star Ocean	239 F

UTILITAIRES

Degas Elite (DAO)	225 F
Induction (SGBD)	1 290 F
Stad (DAO mono)	790 F
Spectrum 512 (DAO)	550 F
GFA Basic 3.0	750 F
GFA Raytrace	495 F
GFA 3.0 Jumbo pack	790 F

JSI VOUS OFFRE DES SERVICES :

- **LE DÉPOT VENTE (reprise de votre ancienne machine en dépôt-vente pour tout achat d'ordinateur).**
- **MATÉRIELS ET LOGICIELS D'OCCASION TOUTES MARQUES**
- **TOUS LES LOGICIELS DÉSIRÉS DISPONIBLES SUR COMMANDE (sur toutes machines)**
- **CARTE DE FIDÉLITÉ**
- **NOUVEAUTÉS NOUS CONTACTER**

MICRO WORLD

Disquettes 3,5"
l'unité : 9,90 F
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

Amiga 500 + péritel + cadeau — PRIX CANON

Amiga 500 + moniteur couleur haute résolution + péritel + cadeau — PRIX CANON

Configuration musicale : Amiga 500 + moniteur couleur haute résolution 1084 + Aegis Sonix — PRIX CANON

Moniteur 1084	2 950 F
Imprimante MPS 1230 mono	1 550 F
Imprimante MPS 1500 couleur	2 290 F
Lect. de disquettes 3"1/2 1010	1 750 F
Lect. de disquettes 3"1/2	1 290 F
Pistolet Phaser Gun	490 F
Souris Amiga/PC	270 F
Extension mémoire A501	1390 F

PÉRIPHÉRIQUES AMIGA/ATARI

Moniteur couleur PHILIPS : VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur couleur Philips 8801 (360 x 285)	1 990 F
Imprimante NMS 1432	2 490 F
Manette Quick Joy 3 (Tir automatique, microswich)	159 F
Manette Quick Joy 5 + compteur	249 F
Tapis pour souris	55 F

AMIGA

LOGICIELS

Arkanoïd	265 F
L'Arche du Captain Blood	329 F
Battle Chess	289 F
Buggy Boy	259 F
California Games	225 F
Capone*	329 F
Double Dragon	195 F
Dragon's Lair (1 mega)	350 F
Explora	370 F
Fernandez Must Die	prix NC
Flight Simulator II	375 F
Gee Bee Air Rally	220 F
Leader Board Collection	259 F
Obliterator	235 F
Operation Wolf	245 F
Pacmania	235 F
Power Styx	179 F
Purple Saturn Day	249 F
Rocket Ranger	299 F
Sentinel	230 F
Super Hang-On	289 F
Test Drive	305 F
Test Drive 2	290 F
Thundercats	239 F
Titan	205 F
Les 3 Stooges	295 F
Tetris	190 F
Vampire Empire	210 F
Xenon	225 F
Zoom	250 F

NOUVEAUTÉS

Blood Money	255 F
California Games	N.C.
Dragon Ninja	N.C.
Foft	N.C.
Hate	N.C.
1943	N.C.
Running Man	259 F
R-Type	269 F

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Sculpt 3D	890 F
Aegis Sonix (musical)	470 F
GFA Basic 3.0	750 F
Publishing Partner Master	N.C.

Boîte rangement de disquettes

Rangement pour 40 disks	99 F
Rangement pour 100 disks	155 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **J.S.I.** - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54**

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque de l'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre de **J.S.I.**
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptées en magasin - Chèques Micro News acceptés

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

DUNGEON MASTER...SNIF !

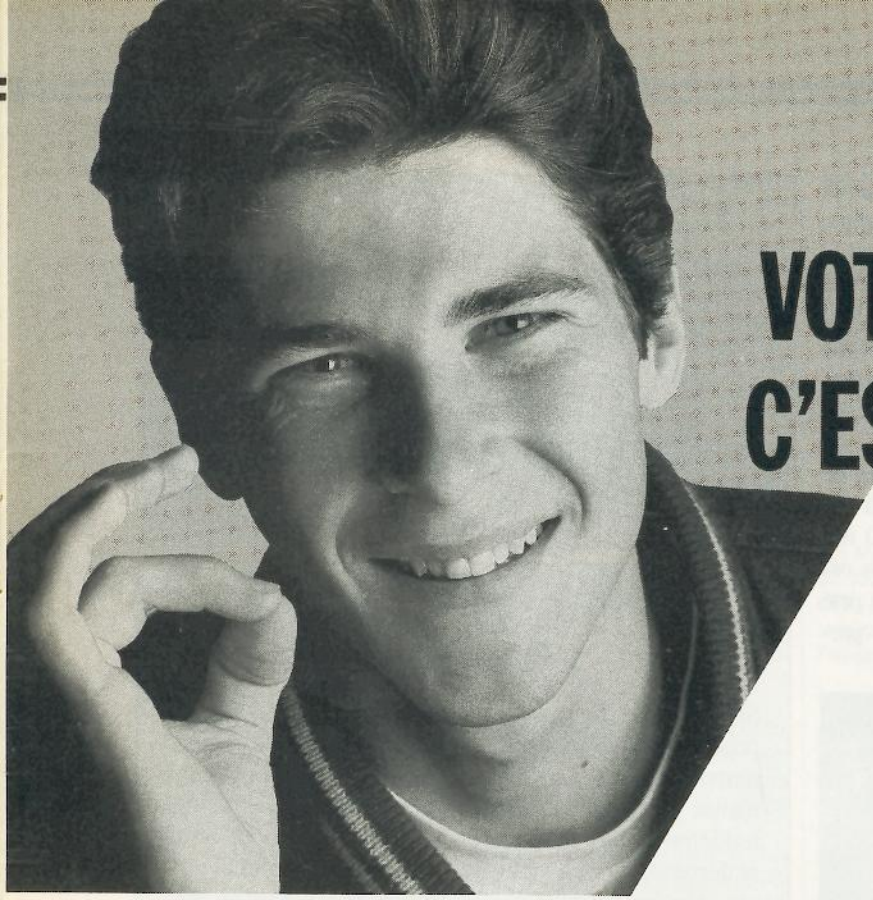
"Après un long et pénible effort pour adapter **Dungeon Master** sur l'Amiga 500, FTL a décidé l'abandon du projet." C'est en ces termes que débute l'annonce faite par Mirrorsoft à la presse. S'il y a de quoi être déçu au premier abord, la suite du texte ne laisse aucun doute sur l'impossibilité totale de cette adaptation. La cause principale, bien sûr, c'est le manque de place mémoire : tous les efforts ont été entrepris, nous disent-ils, afin de réduire la taille ainsi que la complexité du jeu, mais le résultat obtenu était réellement inacceptable. Une chose est sûre, l'honnêteté de FTL n'est plus à mettre en doute.

39°5 LE MATIN

Eric Satyre a attrapé la fièvre avec **Hollywood Poker Pro**, de Rainbow Arts. Notre correspondant en Allemagne fut, lui, victime d'un arrêt cardiaque après s'être fait remettre la version finale de ce logiciel par Ines elle-même, alors que les autres modèles présents à ses côtés essayaient amoureusement de voir la couleur de son slip. Quand au jeu, un "Five-card draw" des plus classique, il intègre un zoom qui vous permet de détailler l'anatomie particulièrement avantageuse de vos adversaires... et nous permet de vous affirmer que Myriam a un grain de beauté sur la fesse droite. Un jeu bandant sur Amiga, ST et C64.

MICRO GOLF

Le premier **Trophée Micro Golf**, organisé à l'initiative de la **Fnac**, se déroulera les 14, 15 et 16 juin prochains, respectivement aux Fnac Montparnasse, Forum et Etoile, à partir de 14 heures. La finale, qui aura lieu le samedi 17 juin à partir de 15 heures dans le forum de la Fnac Etoile, sera commentée par Nelson Montfort, président de l'association de la presse golfique. L'ensemble du concours se fera sur *Leader Board*, de US Gold, Oscar du logiciel de golf 88. Les prix seront, dans l'ordre : une journée "Hélico-golf", un week-end d'initiation ou de perfectionnement au golf, des places pour le Trophée Lancôme et bien évidemment des logiciels de golf. Inscriptions auprès des hôtesses d'accueil de chacunes des trois Fnac, à partir du premier juin.



ACHETEZ VOTRE AMIGA 500, C'EST LE MOMENT !

PARCE QUE.

Les Power Packs arrivent !

Jusqu'au 30 juin 1989 vous bénéficiez d'un choix exceptionnel de configurations à des prix promo.

Le nouveau prix de l'AMIGA 500, vous connaissez déjà : 4.250 F. (TTC) au lieu de 4.750 F. (et 7.250 F. TTC avec moniteur couleur).
Mais ce que vous ne savez pas encore, c'est que pendant un mois COMMODORE vous propose les POWER PACKS.
Avec les POWER PACKS vous pouvez choisir, pour un prix exceptionnel, l'équipement qui correspond à vos aspirations et à vos possibilités... Formidable !

Pour accéder aux jeux les plus sophistiqués, aux animations, aux images de synthèse

POWER PACK 1

AMIGA 500 (Unité Centrale) + une extension mémoire de 512 Ko.

5250F TTC

Pour avoir en plus un grand confort de manipulation

POWER PACK 2

AMIGA 500 (U. C.) + une extension mémoire de 512 Ko + un second lecteur de disquettes 3'' 1/2 (externe).

6250F TTC

Pour ceux qui exigent en plus la perfection couleur

POWER PACK 1 *Couleur*

AMIGA 500 (U. C.) + extension mémoire de 512 Ko + moniteur couleur haute résolution stéréo.

8250F TTC

Et pour ceux qui veulent tout, tout de suite

POWER PACK 2 *Couleur*

AMIGA 500 (U. C.) + extension mémoire de 512 Ko + un second lecteur de disquettes 3'' 1/2 (externe) + moniteur couleur haute résolution stéréo.

9250F TTC

SAGHA

Commodore
10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

Nom _____ Age _____ MN
Adresse _____
_____ Tél. _____

☐ désire recevoir un documentation sur les POWER PACKS A. 500
Liste de revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)
COMMODORE : 150/152, Avenue de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE LA PASSION

TOMAHAWK AFRICAIN

Nous nous en doutions depuis quelque temps mais nous n'osions le formuler... Environ neuf mois après l'arrivée de **Yannick Chosse** chez Coktel et chez Tomahawk (où il est directeur artistique), un inquiétant pourcentage des femmes travaillant dans ces deux sociétés se sont retrouvées enceintes ! Ce piquant détail prend encore plus de saveur lorsqu'on sait que ces deux sociétés sont en majeure partie constituées de femmes (ce qui explique le nombre impressionnant de reportages que nous y avons effectué l'an dernier...). Déjà à l'époque, nous avions repéré l'individu : mal rasé, l'œil torve et concupiscent, imbibé d'alcool, toujours prêt à fourrer son joystick là où il ne faut pas... bref le genre de mec qu'il vaut mieux ne pas laisser seul avec sa copine, même pour quelques minutes. Sage résolution que Roland Oskian, PDG de Coktel et Tomahawk, n'a malheureusement pas dû appliquer puisque sa femme - elle aussi ! - a donné naissance il y a trois mois à une ravissante petite fille nommée Manon, un prénom prédestiné...

Pour revenir à Yannick Chosse qui a lui aussi - vous l'aviez remarqué - non seulement le nom mais le prénom de l'emploi, un des paparazzi de Micro News a pu le saisir au téléobjectif lors d'un séjour récent dans les îles où il effectuait des repérages pour son jeu **African Raiders**. La photo est un peu trouble mais on remarque très bien sur le visage l'expression salace et le contentement animal provoqué par l'émotion de retrouver ainsi ses origines... Et en plus, mesdames, l'homme est nu !

La suite sur cette ténébreuse affaire dans le prochain Micro News, puisque nous préparons une enquête sur les étranges faits et gestes de Coktel/Tomahawk qui viennent de déménager dans des lieux de perdition à Meudon, où les nouveaux locaux de 500 m2 accueillent désormais les orgies chosséennes. On est prié de laisser sa femme au parking...

COMMODORE ROULE POUR VOUS

Si vous vous intéressez de près ou de loin aux différents rallyes existants, vous n'avez pas pu manquer le huitième Rallye Atlas qui se déroulait du 29 avril au 9 mai dernier. Eh bien figurez-vous que **Commodore France**, décidément à la recherche de coups marketing, sponsorisait l'une des voitures de cette épreuve, à savoir la Toyota 4x4 de Marc La Caze. Voilà donc une très bonne opération de promotion (passages télé fréquents) qui, pour finir, s'est soldée par une victoire dans la catégorie Marathon. Un grand bravo à toute l'équipe de Commodore pour avoir misé sur le bon cheval, ou plutôt sur le bon pilote...

MICROPROSE J' ACHETE

Telecomsoft, la branche software de British Telecom appartient désormais à **Microprose** qui en contrôlera les droits, ainsi que ceux de tous les labels, des produits existants et des nouveaux produits en cours de développement. La société restera implantée à Londres et conservera un certain nombre d'employés de Telecomsoft. Une opération de relancement et de repositionnement est au programme en ce qui concerne les labels Rainbird et Firebird. Par contre, Silverbird serait sujet à caution... Affaire à suivre. ■

DE COA KSETI KI COSE ?

Pour certains d'entre nous, pauvres rédacteurs en mal d'orthographe, la plus grande invention après celle de l'électricité fut celle du traitement de texte incluant un correcteur orthographique (oui, oui, ça existe !). Eh bien, qu'on se le dise, nous tenons les meilleurs du genre, grâce à l'initiative du *Quotidien de Paris* qui, entouré des deux partenaires prestigieux que sont le *Sicob* et le constructeur *Tandon*, a procédé à un **concours d'orthographe par ordinateur**. Les grands vainqueurs sont : **Sprint** de Borland et **Word Perfect 5.0** de Word Perfect France. Le logiciel **Ami**, de la société Infologie, s'est vu décerner un prix spécial du jury.

AMIE LE PRO.

COMMODORE

les prix

IMPRIMANTES

9 AIGUILLES

CITIZEN 120 D	1850 F
STAR LC 10	2450 F
STAR LC 10 Couleur	**2650 F**
MPS 1500 C (Couleur) PROMO	**2290 F**
EPSON LX 800	2690 F
MANESMAN MT 81	1790 F
AMSTRAD DMP 3160	2290 F
AMSTRAD DMP 4000	3500 F

24 AIGUILLES

CITIZEN HQP 45	5345 F
STAR LC 24/10	3990 F
STAR LC 14/10 Couleur	NC
EPSON LQ 500	3990 F
AMSTRAD LQ 3500	3500 F
AMSTRAD LQ 5000	5290 F
NPC P 6+ PROMO	5290 F

Pour tout achat d'une imprimante A.M.I.E. vous offre
- **1 câble Centronics**
- **2 rubans encreur**
- **500 feuilles de papier**

ACCESSOIRES

PROTECTION		MANETTES	
Clavier	70 F	QUICK JOY II	60 F
Monitor	80 F	QUICK JOY III	135 F
Imprimante	80 F	QUICK JOY V	220 F
RANGEMENT		SPEED KING	110 F
45 disc 3"1/2	90 F	CRISTAL	165 F
90 disc 3"1/2	125 F	COMMAND CONTROL	495 F
50 disc 5"1/4	90 F	COBRA	495 F
100 disc 5"1/4	125 F		

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3"1/2 GRANDES MARQUES certifiées 100 %

par 10	SFDD	8,90 F	DFDD	9,50 F
par 50	SFDD	8,50 F	DFDD	9,20 F
par 100	SFDD	8,00 F	DFDD	8,70 F

Pour tout achat de 100 disquettes 3"1/2 A.M.I.E. vous offre une boîte de rangement

PROMO AMIE

La micro sans soucis

AMIE CLUB

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

N° 560 023

- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

DEMANDEZ VOTRE CARTE
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou écrire à :
Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris
Voir coupon réponse

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO -50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles** **** 24 Aiguilles**

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*

Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

le choix

UNITES CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos	**1450 F**
C 128 D + Jane	**3990 F**

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Souris 128 1351	590 F
Cassette 1530	250 F	Tablette graphiscope II	990 F
Disquette 1541	1650 F	Crayon optique	410 F
Disquette 1571	2490 F	**AUDIO**	
MONITEURS		Interface Midi	365 F
Monochrome vidéo + son	1000 F	Synthétiseur vocal TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F	Saimpler	850 F
Couleur 80 col. 1084 S	2990 F	**TELEMATIQUE**	
EXTENSIONS		Modem DIGITELEC DIL	1590 F
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DIL+	1990 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Emulateur minitel	390 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	**INTERFACES**	
VIDEO		Centronics	890 F
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	IEEE	1590 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	RS 232	650 F
Tuner télé	1350 F	Power Cartridge	450 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Action replay IV	625 F
GRAPHIQUES		Superpic	425 F
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F		

IMPRIMANTES

MPS 1230 PROMO **1550 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	350 F
Basic 64	350 F	Tool	350 F
Basic 128	450 F	Virgule Senior 64/128	750 F F
Calc Result	200 F	**EDUCATIFS**	
Datamat	350 F	Algèbre I ou II	190 F
Easy Script	100 F	Anglais I à IV	190 F
Extra Tool	200 F	Grammaire I à VIII	190 F
Géocalc	350 F	Maître mots	190 F
Géodex	350 F	Mimi la fourmi	295 F
Géofile	350 F	Orthographe I à IV	190 F
Géopublish	495 F	**JEUX**	
Géos	420 F	American Civil War	259 F
Géos Fontpack I	250 F	Karaté Ace	105/155 F
Géospell	250 F	Dark Castle	195 F
Géoswrite Workshop	350 F	Bard's Tale III	309 F
Heartland	89/149 F	Patton Vs Rommel	259 F
Oxford pascal	150/250 F	6 Pale III	115/185 F
Pascal 64	350 F	Shate Creasy	105/159 F
Profimat	350 F	Dream Warrior	95/155 F
Super Point	350 F	Ikori Warriors	95/155 F
Superbase 64/128	495 F	IO	93/145 F
Swift 128	450 F		

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et Pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

PROMO EXCEPTIONNEL

C 64 N + 1541 + INTERFACE PERITEL = 1990 F

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique — Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

CHALLENGER'S

INTERPRETEUR C, Version 2.0

Certains logiciels se bonifient en vieillissant. C'est le cas d'**Inter C** (voir Micro News N°12) qui a fait des progrès surprenants et dont voici brièvement les caractéristiques principales : son environnement est agréable avec un éditeur (macro-fonctions possibles) permettant la présence simultanée de huit sources en mémoire. Ces sources peuvent être exécutées indépendemment ou non avec *trace des variables*, *point d'arrêts*., etc. On trouve aussi une "boite à outils" qui allège considérablement la programmation sous GEM.

Malgré ses nombreuses qualités, la précédente version s'était attirée certaines critiques auxquelles **Loriciels** a remédié en améliorant le produit sur tous les points. La documentation (didactique et accessible) a été complètement refaite et décrit clairement chacune des 450 fonctions ANSI, UNIX ou Atari implémentées. On peut toutefois regretter la concision excessive avec laquelle sont traités les problèmes de portabilité de/ou vers un compilateur ainsi que certains points techniques délicats.

Mais c'est au niveau du langage que les progrès sont le plus sensibles ; l'interpréteur a été en partie réécrit en assembleur, ce qui procure un net gain de vitesse. Il accepte maintenant des appels du code compilé et le type *union* a été implémenté. D'autre part, les précédents bugs de l'analyseur syntaxique et les carences dans les déclarations de variables ne sont plus qu'un mauvais souvenir.

Il subsiste néanmoins quelques lacunes comme l'impossibilité d'initialiser des structures ou de les imbriquer, ainsi que le manque du type *bit-field*. Le préprocesseur a aussi la fâcheuse habitude d'enlever les parenthèses vides dans le cas : #define coco() kiki(1,2,3)...

Malgré quelques réserves qui concernent surtout la portatibilité vers Inter C, les progrès accomplis en font un bon outil d'initiation et de mise au point auquel il faudrait bien peu pour atteindre la qualité professionnelle. Pour terminer, les possesseurs d'une ancienne version pourront se procurer celle-ci à des conditions préférentielles. Une excellente initiative ! ■

ATARI AU TOP 50 DE 01 INFORMATIQUE

Dans le numéro 1059 de notre confrère **01 Informatique** figure un classement global des cinquante sociétés informatiques les plus en vogue en France. Nous y retrouvons **Atari**, très honorablement positionné à la 35ème place, suivant d'assez près des sociétés telles que IBM, Olivetti ou autres constructeurs de gros systèmes. Dans ce classement, Atari enregistre une progression spectaculaire (troisième plus forte progression de l'année), d'une part de son C.A. (+76%) et d'autre part du rang occupé par rapport à l'année précédente (49ème en 1987). Mais le plus intéressant demeure le classement spécifique à la micro où il apparaît en dixième position. Et la filiale française prévoit une nette montée pour 1989-90 avec sa venue dans le monde du PC et du portable. ■

WATERLOO

Image Works (édité par PSS) rénove les jeux de simulations historique, en un mot les wargames, avec un nouveau produit qui vous offre la possibilité de revivre la célèbre bataille de **Waterloo**. Original, la présence d'un analyseur syntaxique pour la prise des commandes. Plus fort encore, l'affichage en trois dimensions permet une meilleure visualisation des conditions géographiques : on repère en un instant les points élevés, les cours d'eau ou les forêts. L'austérité des wargames sur micro a barbé plus d'un néophyte, la 3D, elle, pourrait révolutionner le genre sur Amiga, PC et ST.

ILS ONT GAGNÉ !

Stéphane Dufan De Lamothe (31 quai de l'Artois, 94170 Le Perreux sur Marne) et **Jérôme Soulpin** (Prunières, 48200 St Chély d'Apcher) sont des petits veinards ! En s'abonnat à Micro News, ils ont gagné chacun un **Super System Sega** d'une valeur de 1500 F !

IMMONDES EXPLOITEURS !

C'est un scandale ! La société **Loriciels** a emmené de force toute son équipe aux sports d'hiver, tous frais payés. Sur cette photo floue (prise à la dérobée par notre paparazzi), on peut voir les malheureux - arrachés de force à l'affection de leurs proches et déjà brûlés au troisième degré par un soleil meurtrier - un peu avant leur départ pour les travaux forcés dans les mines suisses de gruyère. Que font les syndicats ?

les prix

AMIE LE PRO.

le choix AMIGA

UNITES CENTRALES

A 500 + souris + câble Péritel
A 500 + souris + moniteur 1084S (stéréo) — SURPRISE !!!

A 2000 + souris + câble Péritel — **11590 F**
A 2000 + souris + moniteur 1084S — **13000 F**

PROMO EDUCAMIGA

A 2000 + Moniteur 1084S — **11500 F**
A 2000 + Moniteur 1084S + Kit X T — **13990 F**

PERIPHERIQUES

LECTEURS

3"1/2 interne A 2010	1410 F
3"1/2 externe A 1010	1390 F
3"1/2 ext. + affichage	1690 F
5"1/4 ext. + affichage	2190 F
3"1/2 externe PROMO	**1250 F**

MONITEURS

Monochrome HR A 2024	NC
Couleur HR 1084 S	2990 F
Couleur Multi Synchro	7490 F

EXTENSIONS

512 K Interne PROMO	**990 F**
512 K interne A 501	1290 F
2 Mo externe 0 Ko	1990 F
1.5 Mo Inboard 500 0 Ko	1990 F
2 Mo interne A 2058/2	6510 F
Carte 68020	14220

DISQUES DURS / CONTROLEURS

AMIGOS 590 20 Mo	4990 F
AMIGOS 2000 20 Mo	4900 F
20 Mo A 2092 PC	4990 F
20 Mo A 2090 AMIGA	5900 F

EMULATEURS

PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D	5600 F
PC AT + lecteur 5"1/4 A 2286 D	9400 F

GRAPHIQUE/VIDEO

Camera Hitachi HV 720	3350 F
Crayon optique PROMO	1150 F
Digiview Gold 3.0	**1990 F**
Encoder EPAL	2600 F
Frame Grabber N/B	8890 F
Frame Grabber Couleur	9350 F
Filtre électronique DG 88	2420 F
Genlock int. A 2300	2125 F
Genlock ext. GST	3490 F
Genlock ext. GST 30 P	3850 F
Genlock ext. GST 1000	14758 F
Genlock ext. GST 2000	17223 F
Genlock incrustateur 2000 MAGNI	18500 F
Graphiscope PROMO HANDY Scanner	**800 F**
4 CAMERON	3990 F
Interface Video A 2032	790 F
Objectif Schneider	950 F
Statif Rohen PROMO	1800 F
Tablette CRP A4	**3990 F**
Tablette CRP A3	8490 F
Tablette Easyl 500	4590 F
Tablette Easyl 2000	5390 F
Table Trac. A4 ANGALIS	11990 F
Table Trac. A3 ANGALIS	NC
Scanner CAMERON A4	6990 F
Souris AMIGA	390 F

TELEMATIQUE

Emulateur ARCHOS	790 F
Emulteur FLAMITEL	1490 F
Emulateur AMIGATEL	995 F
Modem DTL 3000	6400 F

SON

Interface MIDI ECE	520 F
Sampler MIDI AMAS	1050
Sampler PERFECT SOUND	990 F
VISUAL AURALS	2490

PROMO PROMO

AMIGA 500 + extension 512 K — **4890 F**
AMIGA 500 + 2e lecteur 3"1/2 — **4990 F**
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + Extension — **7690 F**
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + 2e lecteur — **7990 F**

OPERATION REPRISE
CARTE XT A 2088 D
POUR TOUT ACHAT DE
CARTE AT A 2286 D

PROMO

CADEAU 10%
VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

PROMO

INCROYABLE !
-50%* -40%**
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES
POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus **GARANTIE** *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus **ESCOMPTE** *2% pour paiement comptant*

Plus **CRÉDIT** *4 mensualités sans intérêt**

Plus **REPRISE** *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus **REMISES** *aux collectivités et comités d'entreprise*

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

LES LOGICIELS

GRAPHIQUE/VIDEO

3-Demon	750 F
Aegis Draw 2000	2190 F
Aegis Impact	800 F
Aegis Vidéoscape 3D	1400 F
Aegis Video Titler	1050 F
Animate 3D	1300 F
Deluxe Paint II PROMO	**450 F**
Deluxe Print II	500 F
Deluxe Paint III	NC
Deluxe Vidéo 1.2	700 F
Design 3D	860 F
Digipaint	520 F
Dynamic Cad	3500 F
Fantavision	520 F
Grabbit	300 F
Modeler 3D	850 F
Page Flipper +	NC
Pixmate	570 F
Photo Lab	780 F
Photon Paint	750 F
Photon Video Cell	1130 F
Pro Vidéo Plus	2390 F
Sculpt 3D	890 F
Vidéo Généric Master	890 F
Vidéo Wipe Master	890 F

LANGAGES

Devpac 2 Assembler	850 F
K'seka Assembler	750 F
Lattice C V5.0	2590 F
Lattice C ++	4175 F
MCC Pascal 2	950 F

MUSIQUE

Aegis Audiomaster II	630 F
Aegis Sonix	500 F
Deluxe Music	1990 F
Dr. T'S	1990 F
Synthia	850 F

BUREAUTIQUE

Kindwords	540 F
Maxiplan 500 Fr.	1260 F
Maxiplan Plus	1800 F
Page Setter Fr.	1470 F
Professional Page Fr.	3690 F
Prowrite 2.0	1050 F
Superbase	345 F
Superbase Pro	1490 F
VIP Professional	1400 F

NOUVEAUTES

Bio Challenge	210 F	Car Disk Drive II	200 F
Dragon's Lair	440 F	Sweeks	NC
Indiana Jones	NC	Zork Zero	NC
Dragon Ninja	NC	Manhunter	NC
Test Drive II	300 F	F16 Combat Pilot	NC
Scenery Drive II	200 F	Foft	NC

LES LIVRES

Amazing Computing	40 F	Livre du Langage Machine	199 F
Amigaworld	40 F	Livre de l'Amigos	199 F
Bible de l'Amiga	299 F	Livre du Lecteur Disquette	299 F
Bien Débuter	149 F	Programmer's Handbook I	295 F
Clefs pour Amiga	195 F	Programmer's Handbook II	295 F
Grand Livre de l'AmigaBasic	249 F	Rom Kernel Lib. and Devices	450 F
Hardware Ref. Manual	295 F	Rom Kernel Exec.	295 F
Intuition Ref. Manual	295 F	SOS Amigados Amigabasic	149 F
Livre du Graphisme	249 F	Trucs et Astuces	199 F

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique — Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

La micro sans soucis

AMIE CLUB

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

N° 560 023

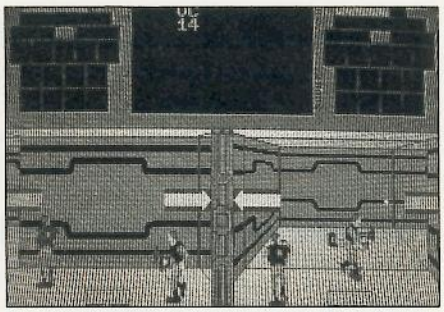
- Les infos justes
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club
- Les meilleurs prix

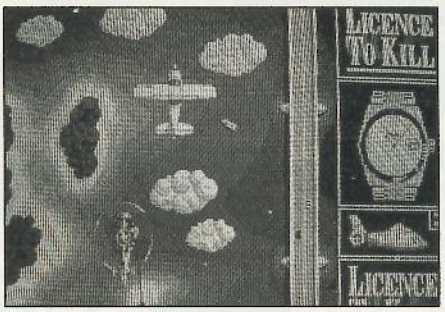
DEMANDEZ VOTRE CARTE
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou écrire à :
Amie VPC - 11 Bd Voltaire - 75011 Paris
voir coupon réponse

CHALLENGER'S

DOMARK FOR EVER

Ah ! **Domark**, ses jeux, son attachée de presse... Enfin, soyons sérieux et voyons ce que nous réserve cette société. Sans oublier que Domark représente aussi **Tengen**, un label créé par Atari Games pour la conversion de leurs jeux d'arcade. Sous label Tengen donc, commençons par un bon vieux shoot'em up comme nous les aimons tant : **Dragon Spirit**. A la surprise générale, le scénario consiste à chercher Alicia, une princesse qui a bien entendu réussi à se faire kidnapper. Et vous pensiez être un beau chevalier ? Que nenni, vous n'êtes ni plus ni moins qu'une espèce de dragon, évidemment cracheur de feu... Notez que dans la longue liste des options disponibles se trouvent des têtes supplémentaires ! Ça va péter le feu, vous vous en doutiez... Original et sans aucun doute marrant, **Toobin'** vous met dans la peau de Jet et Biff, jeunes héros trépidans dont l'occupation favorite est la descente de rivière sur chambre à air. A conseiller aux nostalgiques de la pagaie. Un hit des salles d'arcade connu de tous, **Xybots**, arrive en juin sur nos micros. Stratégie et sens de l'orientation nécessaires pour réussir à se balader dans ce labyrinthe infernal où le nombre d'envahisseurs n'est pas la première difficulté (il est conseillé d'y jouer à deux). Ceux qui ont joué en salle de jeu connaissent et adorent, les autres apprendront certainement à apprécier... à condition que la conversion soit réussie, bien entendu ! **APB - All Points Bulletin** : la pré-version (sur ST) délirante laisse espérer un futur Top du mois pour un jeu original et une fois de plus plein d'humour : vous incarnez un flic (je sais, ça commence mal), Bob, dans son rôle de flic. Heu... à dire vrai, il n'est pas évident de rendre l'humour de telles situations par écrit. On se revoit donc bientôt pour le test du jeu, photos à l'appui.. Le gros morceau, c'est pour la fin : **007 Licence to Kill**, le dernier James Bond, a de quoi faire frémir. La pré-version (encore sur ST) était à peu de chose près sublime, à tel point que Docteur Amiga s'est écrié : "on dirait de l'Amiga !". Ça donne une idée de la chose ! Le but est simple : détruire Sanchez et son réseau de trafic de drogue. On commence en hélicoptère (jetez donc un coup d'œil à la photo), ensuite à pied et... mais gardons le meilleur pour le test et puis, allez donc voir le film ! Dernière annonce en ce qui concerne Domark avec **Trivial Pursuit - The French Revolution Edition**. Pas besoin de vous faire un dessin, vous avez saisi de quoi il retourne. Tous ces titres seront disponibes sur Amiga, PC, ST, Amstrad et C64.





CARALI DECOLLE !

Ça y est, **LE PSIKOPAT** va sortir le 15 juin ! Nous vous proposons cette fois deux offres d'abonnement : d'abord, pour 100 F 6 numéros et surtout pour **190 F** (et deux bons Micro News à découper en page 102), vous vous abonnez au **Psikopat** pour **12 numéros** (ce qui vous fait économiser deux numéros et demi puisque **Le Psikopat** coûtera 20 F) et il y a un super-cadeau en prime : un album de Carali dédicacé avec en plus un dessin original du maître fait spécialement pour vous et que vous pourrez léguer plus tard à vos petits-enfants. Le mois dernier, vous avez été nombreux à vous abonner (merci pour Carali !), à tel point que les deux albums proposés (*Docteur Tutut est un cas !* et *Quand est-ce qu'on b... ?*) sont épuisés. Ce mois-ci, nous vous proposons en cadeau-abo *Objectif Nul*, un album cartonné d'une valeur de 49 F, un peu moins osé que les deux autres albums mais qui nous oblige quand même à vous préciser de nouveau : **attention, cet album contient des images susceptibles de choquer vos parents !** De plus, vous recevrez le premier **Psikopat** une semaine avant sa mise en vente en kiosque, ce qui vous permettra de frimer un max...

Bon à découper et à renvoyer - accompagné de votre chèque à l'ordre des Editions du Zébu - à : Editions du Zébu, 94 rue Philippe de Girard, 75018 Paris

Je m'abonne au Psikopat pour 12 numéros et je joins un chèque de 190 F · (Je recevrai par retour du courrier l'album *Objectif Nul* dédicacé, avec en prime un dessin original de Carali) ❑

Je m'abonne au Psikopat pour 6 numéros et je joins un chèque de 100 F · ❑

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville :

Code postal :

Signature :

les prix

UNITES CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	**3490 F**
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	**5490 F**
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	**4490 F**
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	**5990 F**
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	**7490 F**
MEGA ST1 1 Mo RAM + 1 lecteur 3" 1/2 DFDD + moniteur SM 124	**6990 F**
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	**11800 F**
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	**15300 F**

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe Cumana	1490 F
3"1/2 externe Nec	1290 F
5"1/4 externe Cumana	1990 F
3"1/2 externe PROMO	**1250 F**
MONITEURS	
Monochrome SM124	1490 F
Couleur SC 1425	2490 F
Multisyncro E120	6990 F
EXTENSIONS PROMO	
512 Ko pour 520	**990 F**
1 Mo pour 1040	3390 F
DISQUES DURS	
Mega file 30	4490 F
Mega file 60	7390 F
EMULATEURS	
PC Ditto	590 F
Aladin	2490 F
VIDEO	
Digitaliseur realtiser	1790 F
Digitaliseur pro 87	2870 F
Gen lock gst 30	3490 F
Epal	2600 F
Filtre dg88	2420 F
GRAPHIQUES	
Scanner CANON A4	11560 F
Handy scanner 16T	3790 F
Table graph. A4	4490 F
Table graph. A3	8490 F
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties logiques	700 F
8 entrées/sorties log.	550 F
Free boot	350 F
SON	
ST replay 4	776 F
TELEMATIQUE	
Presta Capte	490 F

ATARI 520 STF + Moniteur couleur (PRINTEL)
PROMO **4 990 F**
ATARI 1040 STF + Moniteur couleur
PROMO **6 990 F**

PROMO ORDI

Le Super Plus du mois :

Achetez votre ST, Amie vous offre les disquettes..

520 STF
50 disquettes GRATUITES

520 SFT couleur
70 disquettes GRATUITES

1 040 STF Mono
80 disquettes GRATUITES

1 040 SFT couleur ou Méga
100 disquettes GRATUITES ST1

AMIE LE PRO.

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO -50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*

Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

le choix

ATARI

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITE	
Compta Jaguar	1950 F
Le Comptable	485 F
La Solution	2690 F
GESTION DE FICHIER	
Superbase	590 F
Superbase-Pro	1290 F
Induction	490 F
TABLEUR	
LOW power	1490 F
Calcomat 2	790 F
Calcomat	390 F
TRAITEMENT DE TEXTE	
BeckerText M	890F
Le Rédacteur	580 F
Sigmun II	1790 F
1st Word plus	580 F
EMULATEUR	
PC Ditto	590 F
Aladin	2690 F
MUSIC ET MIDI	
Studio 24	1147 F
Track 24	590 F
Music const set	269 F
Music Studio	315 F
LANGAGES	
Gfa 3.0	790 F
Gfa Assembleur	590 F
Lattice C	990 F
Macro Assembleur	NC
Profimat	495 F
GRAPHISMES ET VIDEO	
Degas Elite	230 F
Cyber Studio	895 F
Cyber Control	595 F
Cyber Point	695 F
Cad 3D	295 F
Spectrum 512	595 F
Unspec	595 F
ZZ Draft	780 F
ZZ Rough	490 F
ZZ Point	780 F
Gfa Artist	495 F
Gfa Raytrace	595 F
Easy Draw II	730 F
PAO	
Time Work Publish	1150 F
Publishing Partner	1790 F
Publishing Part junior	990 F
Publishing Master	NC
EDUCATIFS	
A la découverte de la vie	213 F
Bac Géo 1re term.	226 F
Bac Maths (B) 1re term.	226 F
Bac Maths (C, E) 1re term.	226 F
Bac Maths (D) 1re term.	226 F
Ballade au pays de Big Ben	213 F
Ballade outre-Rhin	213 F
Bosse des maths 5e	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Le traceur	260 F
Maths 2 à 6	260 F
Objectif Europe ou France	213 F
Objectif monde 1 ou 2	213 F
Rody Mastico	175 F F
JEUX	
Falcon	278 F
Dongeon-Master	230 F
Baal	214 F
R-type	217 F
Thunder Blade	221 F
Operation Wolf	195 F
Purple Saturn Day	250 F
Double Dragon	240 F
Speedball	251 F
Teenage Queen	200 F

LES LIVRES

Bien débuter ST	129 F	Grand livre du graphisme	199 F
Bien débuter Gfa	129 F	Mise en œuvre du 68000	260 F
Langage machine st	179 F	Assembleur 68000	145 F
Le livre du GEM	179 F		

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM: _____

ADRESSE: _____

VILLE: _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

TEL: _____

MON ORDINATEUR: _____

MES 10% DE PRODUITS EN PLUS: _____

(Tous nos prix sont TTC les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F — TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE: _____ SIGNATURE

EUROPEAN COMPUTER TRADE SHOW 1989

Business is business
Les commentaires allaient bon train dans le bar du Computer Trade Show, qui se tenait à Londres du 16 au 18 avril. Les habitués ont apprécié l'espace et l'esprit dans lesquels se déroulaient la manifestation mais ce qui a le plus frappé les observateurs, c'est l'aspect professionnel : beaucoup en ont profité pour faire des affaires !

Le Business Design Centre où se déroulait le Trade Show est un building spacieux et bien éclairé, construit à côté d'une vieille gare de style victorien. Chacune des sociétés présentes, quelque soit son poids sur le marché, disposait d'un stand aux dimensions normalisées. L'atmosphère feutrée du salon contrastait étrangement avec d'autres manifestations similaires comme le PCW Show, où des hordes de visiteurs surexcités viennent se précipiter sur les dernières nouveautés. De l'avis unanime des personnes présentes, l'ambiance était plus proche de celle des salons français tel que le Festival de la Micro. Seule ombre au tableau des salons à venir : la possibilité qu'ils soient avancés à janvier ou février et de les voir se dérouler à Wembley, plus grand mais moins accessible.

Ocean n'a pas cru nécessaire de prendre un stand au salon de Londres, mais comme nous le disions plus haut, nous avons tout de même pu y voir David Ward, Gary Bracey et d'autres de leurs collègues déambuler dans les allées. Il est étonnant de voir le nombre de droits de films acquis par Ocean et ce n'est pas fini, la preuve : ils travaillent avec l'auteur de science-fiction Clive Barker sur le film *Nightbreed* (en tournage actuellement) et il parait qu'ils auraient même les droits de *Batman 2* qui n'est pas encore tourné ! Pendant ce temps, **Microprose** annonçait deux grands mouvements sur l'échiquier de la micro ludique. Le premier étant un accord avec **Incentive** pour la commecialisation sur 16 bits de leur méga-hit *Freescape*. Les versions Amiga et ST de *Total Eclipse* et *Dark Side* devraient sortir prochainement sur 16 bits sous un nouveau label créé par Microprose, destiné à éditer des jeux qui "étendent les possibilités des ordinateurs", à savoir : **MicroStatus**. D'autres softs sont attendus sous ce même label, dont voici un avant-goût : *Universal Military Simulator 2*, *Nations at War* (disponible après l'été) et *Tower of Babel*, un jeu de réflexion sur ST, Amiga et PC, disponible dans le courant de l'été.
L'autre mouvement de Microprose est la création d'un deuxième label moins prestigieux que le premier, plus orienté vers l'arcade et amené à être le "premier designer de softs de l'industrie micro". **MicroStyle**, c'est son nom, sortira prochainement *Xénophobe* (un antique shoot'em up au scrolling horizontal, précédemment édité par Microprose), *Rat Pack* (simulation de commando), *RVF* (une course de motos), un clone de *Pac-Man* nommé *Bouncin'* et enfin, unjeu nommé *Rainbow Warrior - The Greenpeace Game*, qui fera de vous un militant écologiste sur son canot pneumatique, essayant d'empêcher un bateau de déverser des déchets toxiques dans la Encore sous le coup du Golden Joystick Award (probablement le prix le plus prestigieux en Grande Bretagne), **Mirrorsoft** ne semble cependant pas s'endormir sur ses lauriers. En préparation sur 16 bits, *Crime Town Depth* dont le graphisme est, parait-il, extraordinaire. Vous y serez un mercenaire obligé de protéger un despote "galactique" des attaques de ses ennemis. Suivra *Phobia* pour C64, ST et Amiga, un shoot'em up dont les performances sur C64 sont, selon les dires, excellentes. D'autres titres incluent un jeu en 3D nommé *Bloodwych* et un **Cinemaware** : *It Came From the Desert*.
Outland, de l'éditeur **Pandora**, un shoot'em up pour ST et Amiga, ainsi que *Debut*, une simulation dont le thème est la sauvegarde de l'éco-système de la planète, sont eux aussi attendus pour l'été.
Avec ces softs en préparation, les possesseurs de 16 bits vont s'en donner à cœur joie.

Matt Bielby

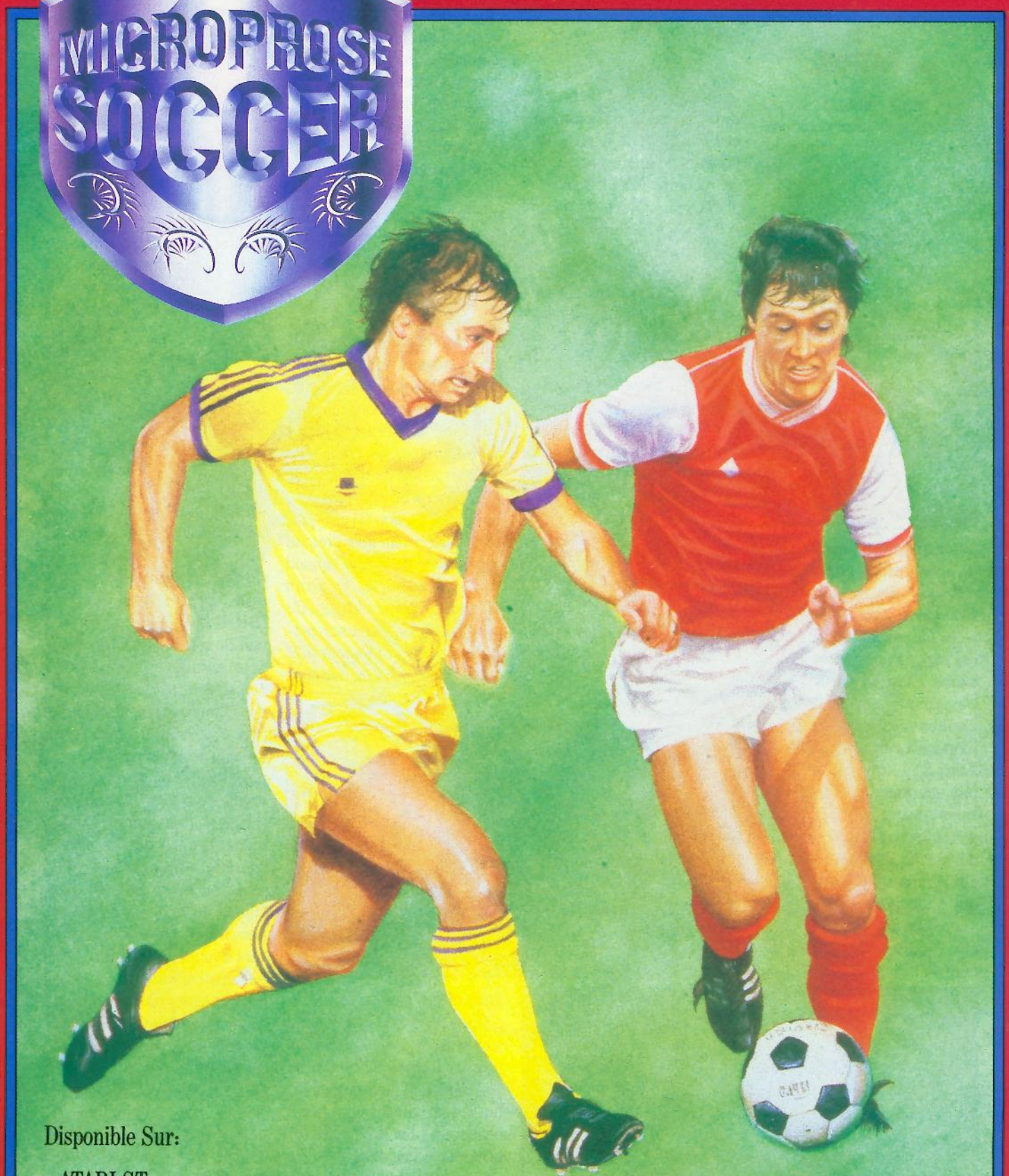
EDF SE MET AU VERT

Paradoxe de la micro que de voir débarquer sur le marché du didacticiel écologique un organisme dont, à priori, l'environnement ne semble pas être la préoccupation principale... Electricité de France a commandité à la société Myriad un logiciel ayant pour toile de fond la faune et la flore de nos lacs. **La Vie du Lac** ne manque pas d'intérêt ; qui plus est, la réalisation sur PC ou ST est très soignée, ce qui ne gâche rien. Le programme n'est pas protégé et la copie à des fins non commerciales est autorisée. Pour obtenir *La Vie du Lac* avec sa notice et son conditionnement d'origine, s'adresser à : Electricité de France, Mission Environnement, 26 rue de la Baume, 75008 Paris, en joignant un chèque de 95 F. Tél : (1) 40.42.39.22.

LORSQUE MIDI SONNE...

Oyez braves gens, musicos ordinophiles, l'AFUM, Association française des utilisateurs de Midi, vous ouvre ses portes. Bien des mystères demeurent encore quant à l'utilisation optimale de la norme Midi... Une manifestation se déroulera à la Maison des Associations de Paris (Forum des Halles) les 17 et 18 juin prochains : quinze ateliers animés par des spécialistes des différents domaines d'applications du Midi permettront au visiteur, néophyte ou branché, de suivre pas à pas la réalisation d'une création Midi, depuis l'entrée des données jusqu'au produit fini. Alors avis aux musiciens, même traditionnels, ne manquez pas ce rendez-vous. AFUM, Christian Van Houcke : (1) 42.33.88.78.

MICROPROSE SOCCER



Disponible Sur:

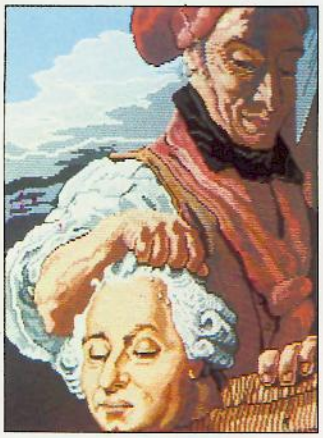
- ATARI ST
- AMSTRAD
- AMIGA
- C64

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

6-8 Rue De Milan, 75009, Paris. Tel: (1) 452644 14

ALLONS Z'ENFANTS DE LA PATRIE...

Nous vous parlons depuis presque un an de ce jeu éducatif sur la Révolution française développé sur MSX2, aux graphismes si beaux que même les pros avaient cru que les



photos d'écran publiées étaient de vulgaires dessins ! Rebaptisé **89, la Révolution Française**, c'est Legend Software qui sortira ce très beau logiciel. Pourquoi tout ce temps ? Parce que la qualité n'est jamais instantanée et que d'autres versions ont été développées. Les versions MSX2, Atari ST, Amiga et PC sont prévues pour juillet et les versions Amstrad CPC et Thomson en septembre. Nous attendons avec impatience ce jeu aux graphismes somptueux, qui a de plus le mérite de s'adresser aussi aux MSX et aux Thomson, si délaissés ces temps-ci.

LE JOUR DE GLOIRE...

Le jeudi 27 avril dernier a eu lieu la remise des **Nefs d'Or de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris** et deux éditeurs de micro ludique ont été récompensés : **Loriciels** et **Titus**. Les Nefs d'Or sont destinées à récompenser les initiatives, performances et mérites des chefs d'entreprises de la région parisienne. On peut voir, sur la première photo, Hervé Caen (Titus) en grande conversation avec M. François Doubin (Ministre délégué auprès du Ministre de l'Industrie et de l'Aménagement du Territoire chargé du Commerce et de l'Artisanat) et M. Bernard Cambournac (Président de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris). Messieurs Doubin et Cambournac sont en train de demander à Hervé Caen un exemplaire de *Crazy Cars 2* ; ce dernier refuse catégoriquement, gardant le jeu dans sa main droite : "Je n'ai pas confiance, vous allez en faire des copiés. "

La deuxième photo montre (de gauche à droite) : Philippe Seban et Laurant Weill (Loriciels), M. François Doubin, Marc Bayle (Loriciels), Hervé Caen.

La micro ludique française est-elle en train d'acquérir ses lettres de noblesse ?

EST ARRIVÉ !

...en la personne de **Gary Gygax**, star incontestée du jeu de rôle, créateur en 1974 du fameux "Donjons et Dragons" (plus de dix millions d'exemplaires vendus) et invité à Paris par Infogrames, qui lance, sous la supervision du maître, une série de jeux d'Heroïc Fantasy intitulée : "Gary Gygax présente..." La légende prétend que la mère de Gygax, quand elle était enceinte, se serait fait mordre par un dragon. Ce jour-là, de nombreuses personnes présentes étaient prêtes à se faire mordre, mais pas par Gygax car...

La belle Christelle

...Infogrames présentait aussi sa nouvelle attachée de presse : **Christelle Gesler** et, curieusement, un grand nombre de journalistes semblaient beaucoup plus intéressés par la blonde enfant que par Mister Gygax... Il faut reconnaître qu'Infogrames a fait très fort en réussissant le véritable

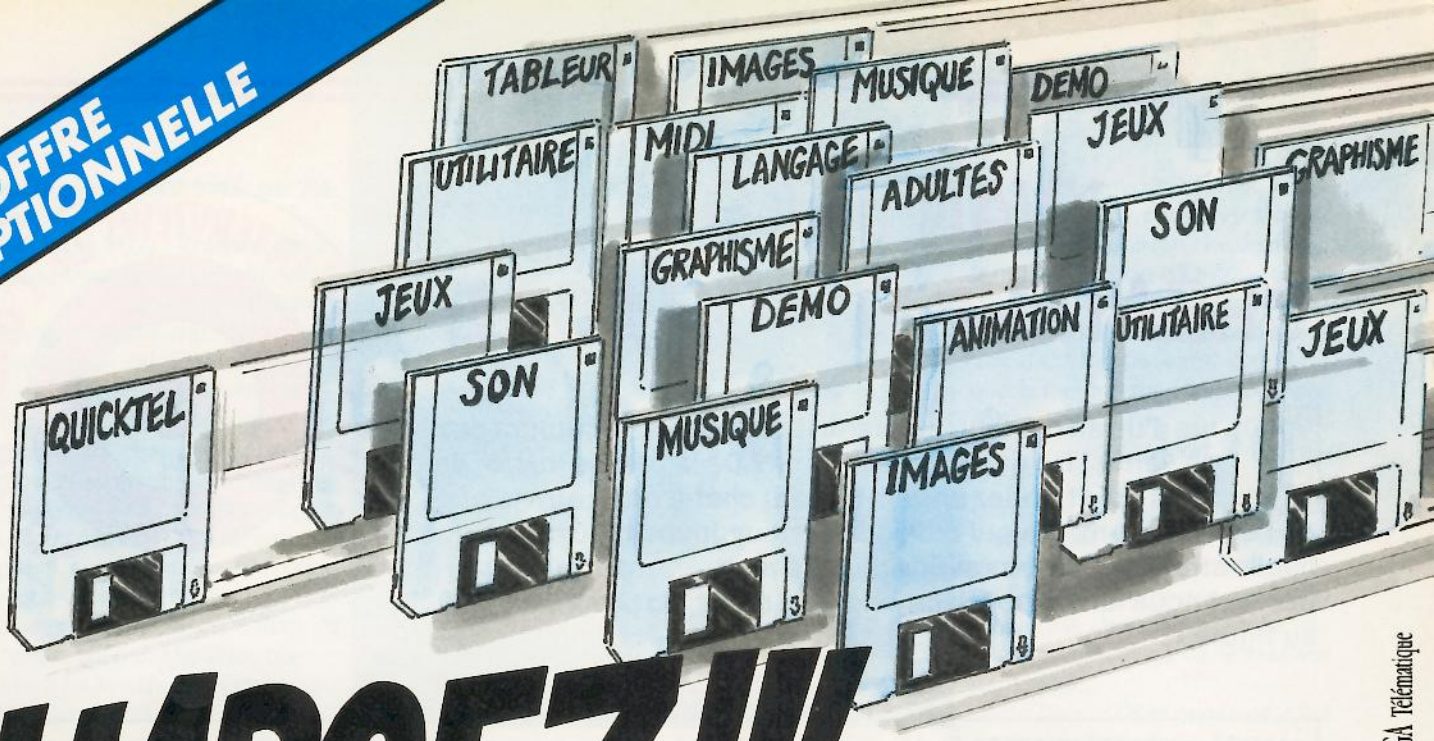
exploit de trouver à Sabine Robert une remplaçante digne d'elle. Ça ne s'est pas fait en deux jours, paraît-il, Christelle étant l'heureuse élue parmi un nombre impressionnant de candidates, la seule à avoir passé avec succès tous les tests ! Bref, ce doit être la femme parfaite ou presque, et en plus elle sera à Paris en permanence ! Que demander de plus ? Rien, nous ne demandons rien, c'est parfait comme ça, pour une fois...

Bruno chez Mario

Ce même jour, décidément faste, **Bruno Bonnell**, B.B. (Big Boss) d'Infogrames, venait de recevoir l'accord final pour sortir le jeu *Opération Jupiter* sur la console Nintendo 16 bits et cette nouvelle le rendait joyeux. Il y a de quoi : obtenir de la compagnie nippone le droit de sortir une cartouche pour la célèbre console est un exploit hors du commun, à rapprocher de l'ascension de l'Annapurna en vélocross ou de la descente des chutes du Niagara en kayac. Les bénéfices envisageables sont à hauteur de la difficulté puisque certains jeux Nintendo se vendent à des millions d'exemplaires. C'est la première fois qu'un éditeur français arrive à obtenir une telle license.

Toutes nos félicitations au groupe Infogrames, d'abord et surtout pour le choix de leur nouvelle attachée de presse, ensuite pour leurs contrats avec Gygax et Nintendo.

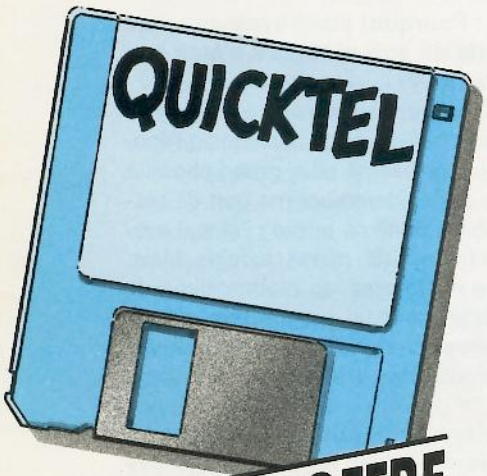
OFFRE EXCEPTIONNELLE



CHARGEZ !!!

TGA Télématique

AVEC QUICKTEL PLUS DE 2 000 LOGICIELS 24 H SUR 24 !



SM1 VOUS OFFRE CE LOGICIEL GRATUITEMENT

UN PROCEDE REVOLUTIONNAIRE. Le logiciel **QUICKTEL** permet à votre micro-ordinateur de communiquer avec les ordinateurs de notre service télématique SM1 et de charger, grâce au minitel, les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le TELECHARGEMENT. Pour télécharger, il suffit d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou d'une carte modem.
Réalisez cette liaison micro-ordinateur/minitel, faites le 36.15 code **SM1,** sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

DECOUVREZ NOTRE CATALOGUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS SUR 36 15 code SM1 : jeux, graphismes, traitements de texte, langages, utilitaires, SGBD, tableurs etc... ont été rigoureusement sélectionnés dans le monde entier. Tous ces logiciels appartiennent au domaine public et resteront votre propriété une fois chargés. Unique en son genre, SM1 vous présente chaque mois les toutes dernières nouveautés.

SIMPLE ET ECONOMIQUE, le téléchargement vous offre la possibilité chez vous, 24 H sur 24, de disposer de la plus exceptionnelle gamme de logiciels. Quelques exemples, pour télécharger un jeu type PACMAN ®, comptez 9 F ou bien encore pour un excellent logiciel de C.A.O., JIL 2D, comptez moins de 50 F. Vous voici propriétaire de ces logiciels, seul le coût de la communication téléphonique vous est facturé.
Numéro 1 du téléchargement SM1 est le seul service à vous proposer des logiciels pour **ATARI ST, AMIGA, compatible PC, APPLE MACINTOSH, AMSTRAD CPC.**
Attention, le nombre de disquettes est limité, remplissez vite notre coupon-réponse.

36 15 SM1

Coupon-réponse à retourner à : SM1 - 24 rue des Ecoles 75005 PARIS

☐ **OUI** je désire recevoir **GRATUITEMENT (et sans obligation),** le logiciel de téléchargement QUICKTEL.

Je possède ☐ AMSTRAD CPC (disquette) ☐ PC compatible (3 1/2") ☐ AMIGA 1 000
☐ AMSTRAD CPC (cassette) ☐ PC compatible (5 1/4") ☐ APPLE MACINTOSH
☐ AMIGA 500/2 000 ☐ ATARI ST

☐ Je souhaite recevoir également le câble de liaison micro-ordinateur/minitel au prix exceptionnel de 169 F (je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SM1).
Cochez les cases de votre choix
(si vous possédez une carte modem, merci de spécifier la marque .....)

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....

MN 06/89

YVAN JACOT, CRÉATEUR D'IRON LORD

Plus d'un an d'attente pour Iron Lord qui n'est toujours pas en vente ! De qui se moque-t'on ? De la presse micro, de vous qui attendez en vain ce petit chef-d'œuvre invisible, de l'éditeur lui-même qui a déjà beaucoup investi ? Grâce à un habile stratagème, nous avons réussi à mettre la main sur le coupable et nous lui avons fait cracher ses dents, au propre comme au figuré !

JACOT : animal né en 1967 à Fontenay-les-Roses. Travailleur indolent, le Jacot - tel la marmotte et le loir - se met en état d'hibernation dès les premiers froids. Le Jacot ayant passé l'hiver dernier, comme à son habitude, dans un état de torpeur et d'engourdissement profond, se trouva fort dépourvu lorsque la bise fut venue : la finalisation du logiciel *Iron Lord*, presque achevée en été 88, fut reportée au printemps 89. Dans les régions de l'ouest de la France, les troupeaux de Jacots sont souvent menés par des Yveguilles, un mammifère ubiesque dont la terre de prédilection est la Bretagne. L'inactivité hivernale du Jacot provoque diverses réactions chez l'Yveguille, qui peut aller jusqu'à s'arracher les cheveux de fureur. Heureusement, avec les beaux jours, la splendide crinière repousse.

PIEGE A JACOT : seuls les évènements musicaux exceptionnels peuvent faire sortir le Jacot de son hibernation, à condition que la musique soit jouée sur une guitare, seul instrument audible par l'animal. Pour réaliser cette interview, nous avons utilisé un très rare disque pirate du guitariste *Jeff Beck*, enregistré live au début des années 70. Avec un piège à Jacot de cette qualité, le résultat ne s'est pas fait attendre et l'animal est vite sorti de sa tanière en frétillant de la queue, signe de la plus grande excitation.

VENDETTA !

Une fois le Jacot dans nos murs, il n'était pas question de le questionner bien sagement : certains affronts doivent être lavés dans le sang. Nous avions en effet à portée de main un asticot qui mène en bateau depuis plus d'un an des milliers d'utilisateurs - qui attendent en vain un logiciel fantôme -, sans parler de la presse micro ridiculisée ni de la tension artérielle des gens d'Ubi Soft, qui n'osent même plus espérer...

A peine fut-il arrivé que nous nous jetâmes sur le Jacot et lui passâmes les menottes, c'est ce qu'on appelle cravater son lascar... ■

Micro News : Alors crevure, tu vas parler ?

Ivan Jacot : Bonjour, j'ai apporté mon disque dur et dedans il y a *Iron Lord.*

M.N. : Ben dis donc, tu vas pouvoir le mettre sur un autel, ton disque dur, et le vénérer en allumant des cierges car il vient de te sauver la vie...

I.J. : Et en plus le logiciel est pour ainsi dire fini.

M.N. : Ouais, celle-là on nous l'a déjà faite.

I.J. : Mais je l'ai là en entier !

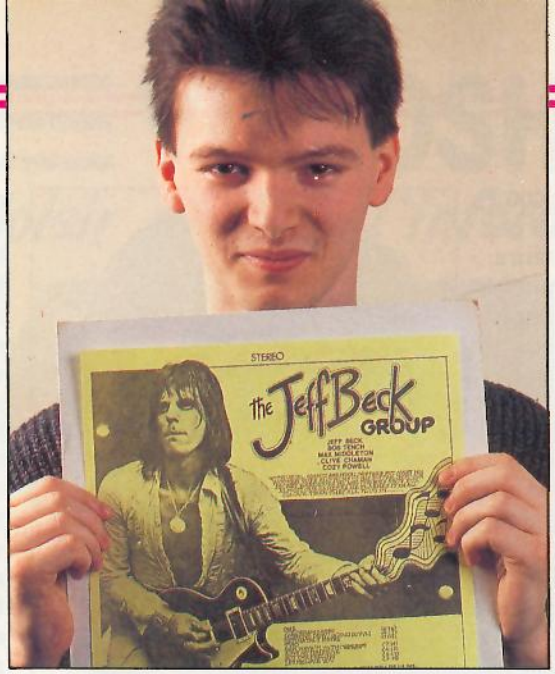
M.N. Chat échaudé craint l'eau froide. On y croira quand on verra le jeu en vente dans le commerce, dans sa boîte, cellophané et tout.

I.J. : Je sais, depuis plus d'un an la sortie du soft est annoncée puis différée. Mais il faut comprendre que nous avons eu plusieurs problèmes à résoudre.

M.N. : Pourquoi alors avoir annoncé la sortie du soft si tôt, s'il n'était pas encore fini ?

I.J. : Une première version a été annoncée par Ubi Soft, nous pensions à l'époque qu'il ne restait plus grand-chose à revoir. J'ai évidemment ma part de responsabilité dans ce retard : j'ai mal évalué le travail qui restait à faire. Mais, comme vous savez, en informatique plus on travaille sur un programme plus la mémoire se charge. J'ai dû restructurer le jeu, rajouter des graphismes, des sons, revoir l'ergonomie, corriger une routine d'affichage. Après cela, nous nous sommes retrouvés avec 250 Ko de mémoire vive en trop sur ST et 200 Ko sur la disquette. Les possesseurs de ST sans extension-mémoire ne pouvaient donc pas jouer à *Iron Lord.*

M.N. : Tout cela sur une année, mais



Une fois l'appât en place, le Jacot exprime une intense satisfaction. Il n'y a plus alors qu'à le ferrer.

est-ce que ce n'est pas une stratégie de marketing : retarder le soft pour lui faire plus de pub ?

I.J. : Absolument pas. Nous ne sommes pas aussi machiavéliques que ça. Retarder la sortie d'un soft pour des raisons commeciales s'est déjà vu, mais ça se fait en général sur quelque mois, trois ou quatre tout au plus, jamais sur une aussi longue période.

M.N. : Vous risquez d'exaspérer les éventuels acheteurs ou même de les dégoûter du soft.

I.J. : C'est un risque à prendre. D'un autre côté, cette attente est positive, puisqu'elle nous permet de leur fournir un jeu parfait du point de vue technique. Combien de jeux sortis à la hâte sont bourrés de bugs, avec des graphismes grossiers ? J'ai réécrit le programme au moins une dizaine de fois. Je crois qu'à présent le jeu est bien structuré et, je l'espère, sans défaut.

M.N. : Ça, le moins qu'on puisse dire, c'est que ce jeu n'a pas été sorti à la hâte ! Il faut reconnaître, par contre, que le graphisme est particulièrement soigné.

I.J. : Sur ce point je voudrais rendre hommage à **Orou Mama**, le graphiste de *Iron Lord* et mon ami en même temps. Il a fait un boulot remarquable. Indépendamment du scénario, le graphisme est la carte de visite visuelle du jeu : un bon jeu avec un mauvais graphisme est un mauvais jeu. Vous remarquerez dans *Iron* des visages très typés, Orou y fait preuve d'une créativité extraordinaire.

M.N. : Il est indéniable qu'un individu qui a réussi à supporter un Jacot pendant de longs mois doit posséder de remarquables qualités... Mais retournons un peu le couteau dans la plaie : que reste-t-il à faire et quand sortira le jeu ? Attention à ce que tu vas dire.

I.J. : Oui, je sais, on m'attend au tournant. Ce qui reste à faire sur le soft est bien défini : trouver un algorithme pour corriger une routine d'affichage de sprites, changer quelque sons, compacter le tout pour que ça tienne dans la mémoire d'un ST de base, puis tester le jeu pendant une quinzaine de jours. Disons que dans un mois, un master duplicable devrait être disponible. Le soft devrait sortir avant l'été.

M.N. : C'est vague. Tu ne te mouilles pas trop, charogne.

I.J. : J'aimerais vous donner une date précise, mais se serait prématuré. D'ailleur, la date de sortie répond à des impératifs commerciaux qui m'échappent : ils sont du ressort d'Ubi Soft.

M.N. : Ben voyons, c'est pas moi c'est l'autre, on connait la chanson ! Et vous espérez en vendre combien de votre soft si difficile à accoucher ?

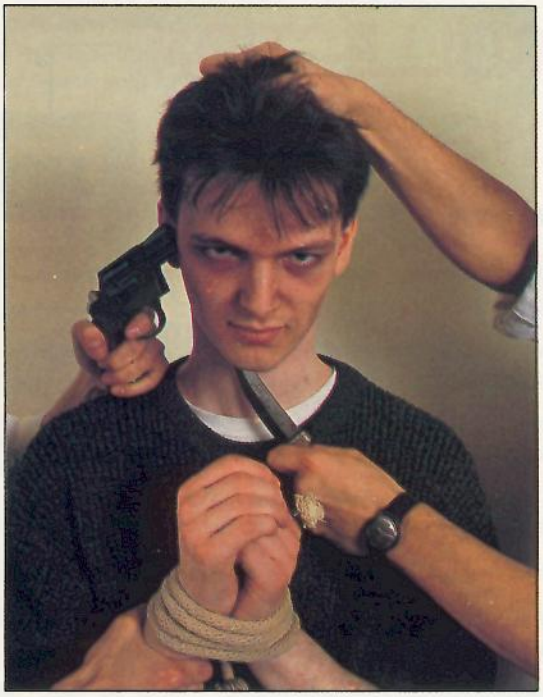
I.J. : Franchement, je n'en sais rien. Ça dépend de tellement de choses qu'on ne peut rien prévoir.

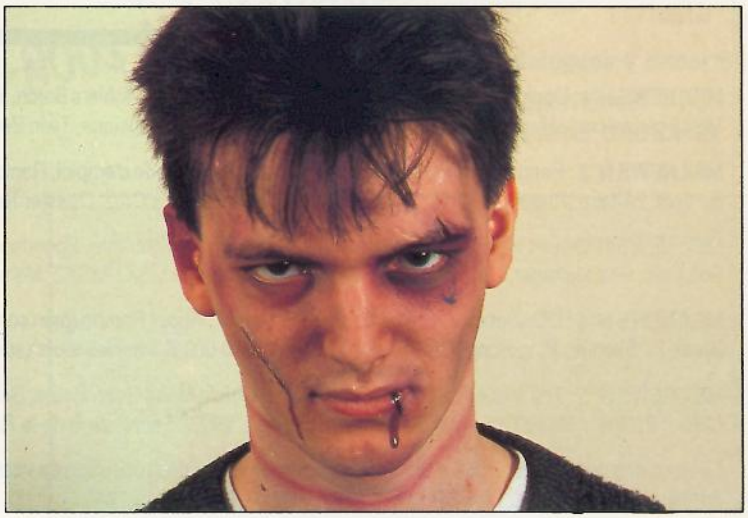
M.N. : Vous pensez en tirer beaucoup d'argent ?

Tu veux ta raie à gauche ou à droite ?

I.J. : Là aussi je ne peux pas vous donner de chiffres ; par comparaison, je dirai qu'un soft vendu 250 F et qui devient un super hit rapporte environ 250 000 F en droits d'auteur. Si l'on divise cette somme par trois ans de travail, on obtient environ 6000 F. Ça ne fait pas beaucoup pour une telle quantité de travail.

M.N. : Eh coco, faut apprendre à comp-





ter (si jeune et déjà gâteux) : 250 000 F divisé par 36 mois, ça fait 7000 F par mois à peu de chose près. D'ailleurs, s'il ne tenait qu'à moi, ce serait plutôt 7000 coups de pied au cul que je te donnerais ! Et puis n'oublie pas que tu as la satisfaction de faire ce qui te passionne.

I.J. : Exact. D'ailleurs, peu de programmeurs arrivent à s'enrichir. Certains ont trouvé la bonne solution : programmer des softs en grand nombre en faisant travailler plusieurs programmeurs. Ils font de la sous-traitance en quelque sorte.

M.N. : Tu aimerais bien faire comme eux, espèce de négrier du pixel !

I.J. : ...

M.N. : Que dirais-tu à ceux qui ont l'intention d'acheter *Iron Lord* ?

I.J. : Tout simplement, achetez-le, ne le copiez pas si vous voulez nous donner les moyens de sortir de bons softs dans l'avenir.

M.N. : Dis donc mon gros, t'es salement gonflé de proférer de telles énormités : de bons softs dans l'avenir, à la vitesse où tu travailles, ça doit nous amener au prochain millénaire, non ?

I.J. : Euh...

M.N. : Quoi d'autre ?

I.J. : J'peux partir, m'sieur ?

M.N. : C'est pas sûr, d'ailleurs c'est vendredi soir et nous aussi on fait relâche. Manque de pot, on n'a pas le temps de te détacher... Marcel, tu mettras un lit de camp sous Monsieur afin qu'il ait ses aises pour le week-end ! Allez Jacot, à lundi !

M.K./J.-M.B.

Des interviews décontractées dans une atmosphère de saine camaraderie et un climat de confiance réciproque...

Le Jacot porte toujours sur lui un porte-bonheur mais il semblait douter ce jour-là de son efficacité.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 19 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.

LE FRAPPÉ DE LA MICRO a testé pour vous...

N*SEX MACHINES*W

LE MONDE A L'ENVERS !

Très spéciale cette rubrique ce mois-ci... Vous y verrez une baronne coolissima et un lecteur machossimo, plus un Montand démonté avec, trônant au milieu, la chaude Sabrina qui déclame des aphorismes qui font se retourner dans leur tombe Kant et Hegel. Too much !

Nous vous avions expliqué dans le dernier numéro comment l'émission de Dorothée du mercredi après-midi était déjà plus branchée - érotiquement parlant - que la plupart des jeux micro actuels. Si j'étais éditeur de jeux, cela suffirait à me faire raser les murs, la queue entre les jambes...

MEME LA BARONNE !

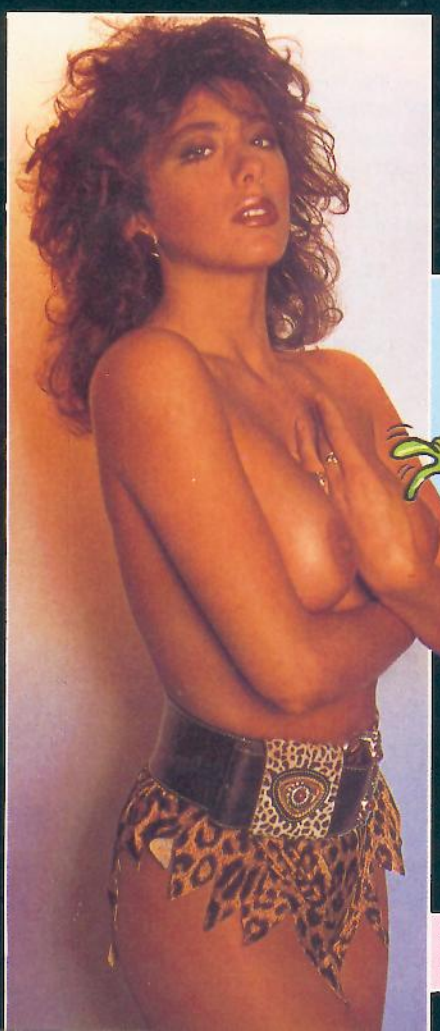
Or, par un beau dimanche d'avril, ne voilà-t'il pas que la baronne **Nadine Edmond de Rotschild** est l'invitée sur Canal Plus de l'émission "Mon Zénith à moi". Elle arrive sur le plateau, pulpeuse et rayonnante dans un seyant tailleur vert - la jupe relevée quinze centimètres au dessus du genou - et demande aussitôt deux extraits de films : *Armacord*, de Fellini, et *Super Vixen*, de Russ Meyer. L'extrait d'*Armacord* n'était qu'attouchements et masturbation, montrant les fantasmes d'un adolescent face à une mamma d'âge mûr qui déballe sur l'écran une paire de seins apte à remonter le moral de plusieurs régiments d'infanterie ; quant à *Super Vixen*, vous savez déjà qu'en dessous d'un 110 de tour de poitrine, une actrice n'a aucune chance de tourner avec ce bon gros ours de Russ. Michel Denisot n'avait pas encore fini de changer de couleur que les "invitées " de madame la Baronne firent leur entrée sur le plateau sous l'œil attendri des cameramen : cinq jeunes filles en sous-vêtements qui avaient été recrutées par une petite annonce précisant qu'elles devaient faire au moins 95 de tour de poitrine. Et croyez-moi, personne n'avait triché, les centimètres étaient bien là ! Au bord de l'apoplexie, Denisot questionna la Baronne sur les raisons de son choix et celle-ci se lança alors dans un panégyrique de l'épanouissement féminin, une véritable apologie de la femme bien en chair à la poitrine opulente, beaucoup plus apte selon elle (et elle prétend s'y connaître !) à rendre un homme heureux.

Pendant ce temps, Wolinski, qui animait l'émission de ses croquis, se déchaînait graphiquement, ravi de cette aubaine ! Enfin la Baronne demanda le nouveau clip de Sabrina et parla de son livre qui s'intitule : "Parlez-moi d'amour".
Un grand moment de télévision donc, à rapprocher de cette interview d'**Yves Montand** où Guillaume Durand lui demandait ses impressions de nouveau papa sexagénaire et où Montand se lançait dans de tortueuses et bredouillantes explications sur les premières manifestations sexuelles de son fils. "Vous voulez dire qu'il bande ?" demanda alors calmement Durand, royal devant un Montand décontenancé et rouge comme un coquelicot.
Tout ça pour dire que le sexe envahit les écrans mais hélas pas ceux de nos ordinateurs chéris. Au fait, madame la Baronne, pour une interview dans Micro News, c'est quand vous voulez...

SABRINA : LA METAPHYSIQUE DES FORMES

Lorsque qu'un éditeur veut concevoir un nouveau logiciel, il parait que le plus difficile à trouver c'est le scénario. Messieurs les éditeurs, ne trouvez-vous pas que les photos ci-contre permettent d'imaginer des scénarios prometteurs, construits sur des arguments consistants, du solide quoi ? Au lieu d'aller chercher des histoires tarabiscotées, qu'attendez-vous pour nous sortir un soft sur **Sabrina**, qui en plus ne demande probablement que ça ? Afin de nous mettre l'eau à la bouche, voici quelques pensées (et gorges) profondes de cette chère Sabrina qui s'est confessée dans le maga-

zine **Pulsions**.
"Tous les soirs, je rends grâce à Dieu de m'avoir donné un si beau corps." Nous aussi, Sabrina, nous aussi !
"Quel mal y a-t-il à montrer son corps quand les gens aiment le voir ?" Aucun, Sabrina, aucun...
"La véritable impudeur ce n'est pas de montrer ses jambes ou ses seins, mais de se dévoiler sans retenue." Absolument ! Continue à être pudique de cette façon...
"Mon seul fiancé, c'est le public." Miam, miam...
"Dans ma famille, les grosses poitrines sont une marque de fabrique." Ouah ! Donne-nous l'adresse de l'usine, please, et puis... tu as peut-être une sœur à nous présenter ?
"Je pense que le sport a aidé mon corps à se développer." Quel sport au juste ?
"Je sais que je dois une grande partie de mon succès à mes formes, dont j'ai fait de toute évidence bon usage." Ça c'est bien vrai !
"Je suis fière de mon corps, il est beau, et je ne vois pas pourquoi je devrais le cacher." Nous non plus Sabrina, nous non plus...
Une dernière précision : le dictionnaire Marabout des prénoms indique à Sabrina : c'est un prénom solidement charpenté. C'est ce qui s'appelle de la clairvoyance... normal pour un marabout !



TRAVAIL, FAMILLE... ET DRAGUE

Il n'y a pas que les éditeurs qui se creusent les méninges pour trouver des scénarios. *Gérard François (de Roanne)* nous a envoyé une surprenante proposition qui mêle allègrement éléments érotiques, machisme cynique et valeurs morales de l'ère victorienne.

Un scénario qui est mal parti pour recevoir le grand prix des ligues féministes, jugez plutôt : "Tous les jeux que l'on nous propose ne parlent que de meurtres, guerres, armes. Pourquoi pas un jeu nous parlant de vie, amour, natalité, enfants, mariage, travail ? **La Drague** se déroulerait dans les rues d'une ville à la recherche du sexe opposé : on chercherait à plaire en offrant bijoux, argent, fleurs, voiture, tendresse - objets que le joueur aurait pu acheter au préalable avec de l'argent gagné par le biais du travail, de jeux, du commerce. Une fois la belle conquise (si l'on n'a pas pris une claque dans le nez), le jeu pourrait continuer soit par un mariage, soit par une nuit agréable qui permettrait au passage de repeupler la Terre. Le seul fait de l'emmener dans un lit ou devant le maire serait suffisant pour gagner et le score dépendrait du nombre d'enfants conçus. Rien n'empêche de situer le jeu dans un pays où la bigamie est autorisée, ce qui permettrait au joueur, une fois marié, de continuer sa drague et de semer des enfants à tous les coins de rue. Le joueur pourrait vieillir et mourir, l'aîné de ses enfants (s'il a joué assez longtemps) reprendrait alors le flambeau.
Les terrains de drague pourraient être la rue, les bars, les dancings, cinémas et le jeu pourrait avoir une version tout public et une version hard. La version tout public pourrait être mixte, homme ou femme au choix. On peut corser le jeu en obligeant le joueur à élever correctement ses enfants, gagner de l'argent, tout en continuant sa drague infernale, d'où une difficulté accrue car l'argent du ménage ferait défaut pour acheter les cadeaux permettant de séduire les belles. Le logiciel serait donc constitué de quatre parties : 1) le gain d'argent par jeu ou travail, 2) la drague, 3) conception ou non d'enfants, 4) éducation et entretien de la famille."
C'est ce qu'on appelle un scénario qui décoiffe ! Bonjour les vieux fantasmes phallos qui fleurent bon la bigamie des mormons et les harems des cheiks d'Arabie ! Ça en promet des vertes et des pas mûres à la future madame François, un conte sans fée genre Mille et une Nuits revues à la sauce sicilienne avec une pincée de soap-opéra...

Gloups, ce scénar m'a achevé, j'sais plus où j'en suis. Demain sera un jour meilleur... Grosses bises.

Eric Satyre

Sabrina pulse dans "Pulsions" et nous met les lolos à la bouche !

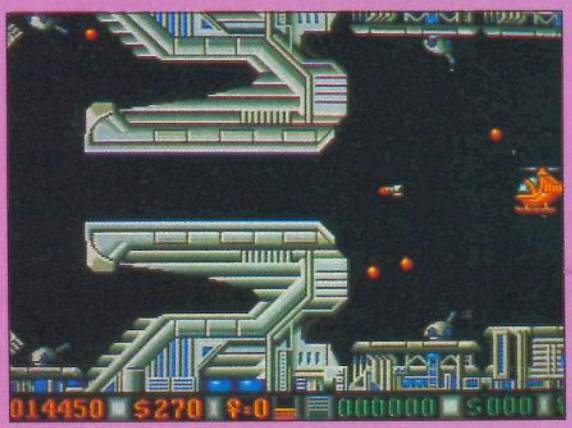
LES TOPS DU MOIS

BLOOD MONEY

Exonéré d'impôts ?

Mort ou riche, mais plutôt mort "First, there was a Menace". C'est par cette phrase que débute **Blood Money**, plus connu par les branchés sous le nom de Menace 2. Je ne sais quel vent de démence a soufflé chez Psygnosis, toujours est-il que la version Amiga comprend deux disquettes, la première étant entièrement réservée à l'intro du jeu. C'est presque une erreur : le résultat obtenu tant au niveau graphique que sonore est tellement fabuleux que l'on hésite à appuyer sur le bouton de feu pour passer au jeu proprement dit ! Des nuées d'astéroïdes (dont les formes ont visiblement été calculées en ray-trace) surgissent du fin fond de l'espace, tandis qu'un vaisseau s'échine à les éviter... ceci doublé d'une musique infernale, qui tombe malheureusement à plat dans un article mais je vous assure que 250 Ko de sons échantillonés donnent un résultat hors du commun, à mettre au crédit de Ray Norrish. Pour en finir avec l'intro, je serai bref et percutant : tout possesseur d'une machine autre que l'Amiga sera prêt à vendre père et mère s'il vient à voir et à entendre *Blood Money*, simplement pour s'acheter un Amiga. Ah, encore un mot à propos de l'intro : selon le programmeur du jeu, David Jones, celle-ci serait un avant-goût de sa prochaine création. Vivement demain !

Après une entrée en matière aussi impressionnante, le jeu lui-même ne pouvait que décevoir. Néanmoins la musique remplit pleinement son rôle : créer une ambiance s'accordant avec le jeu, qui la fera préférer aux classiques bruitages, même créés par le génial David Withaker. Enfin, qu'en est-il du scénario ? Je ne pourrai que vous résumer de façon succinte la documentation du jeu qui, non contente d'être écrite en français, est de plus géniale et pleine d'humour. Ce n'est que l'histoire d'un Vénusien moyen qui écrit une lettre à sa chère "môman" pour lui expliquer qu'il n'ira pas faire un safari extra-terrestre, tout en lui demandant des sous qui ne serviront sans doute pas à acheter des zomblucks plutoniens. A vous d'incarner ce jeune sans cervelle dont l'ambition semble être la mort à courte échéance, et ceci sur l'une des quatre planètes ouvertes aux safaris. Notez que si vous trouvez quelqu'un d'aussi cinglé que vous, vous pourrez alors participer à deux à ce safari. Je ne sais si deux personnes représentent un chiffre suffisamment important pour parler de suicide collectif, reste que le résultat y ressemble étrangement... Difficile ce jeu ? A peine. Si votre joystick laser modèle XB13 n'est pas en parfait état, vous êtes mort. Si vous jouez seul, c'est à peu près pareil, quoique les principaux problèmes viennent des graphismes : paralysé comme vous l'êtes par la beauté des sprites et la qualité de leur animation, vous vous faites descendre sans gloire par un quelconque monstre ou par une balle perdue (qui ne l'est pas pour tout le monde, évidemment). Toutefois, vous pouvez toujours essayer de descendre des vilains et d'acheter avec les sous récoltés quelques armes au drugstore du coin. Je ne voudrai pas avoir l'air d'un fanatique, mais quelque soit le monde abordé (ne ratez pas les méduses des grands fonds de la planète Grone), on reste bouche bée. *Blood Money* c'est le summum : le package est d'un luxe inouï, la doc marrante, y'a un poster en plus c'est sympa, le jeu est une réussite totale, bref celui qui n'est pas d'accord sera l'heureux gagnant d'une interview façon Micro News (*voir l'interview d'Yvan Jacot*). Et ceux qui n'ont pas d'Amiga sont priés d'arrêter de baver sur la moquette.



Deux lingots d'or signés Psygnosis pour Amiga, adaptation prévue pour Atari ST. **B.D.**

GRAND MONSTER SLAM

La parade des affreux.

Quelque part dans l'univers, au-delà du temps, de l'espace et même au-delà de notre entendement, se trouve le monde de GholD". Les premiers mots du manuel de Grand Monster Slam sont très explicites : le tournoi auquel vous allez participer se déroule très loin de chez vous, pas la peine donc d'appeler un taxi ou de

prendre un billet de train ; lisez tout simplement Micro News puis installez- vous confortablement devant votre ordinateur, de préférence face à l'écran. Un peu plus loin, la notice (précieuse collaboratrice) nous donne plus de détails sur la vie et les mœurs des habitants de ces contrées pour le moins bizarres : "Un grand nombre d'êtres de races différentes peuplent les terres et les océans de GholD où aucune technologie n'est connue et où il y a six différents soleils", autant dire que pour la bronzette vous allez être gâtés.

Le Grand Slam est un tournoi dont la célèbrité dépasse largement les minces frontières des Terres du Sud où il se déroule. Gobelins velus, humains, minotaures, amazones, animaux humanisés et champions toutes catégories se pressent devant les guichets d'inscription à l'épreuve qui leur apportera gloire ou... déchéance. Il faut dire que le tournoi n'a lieu que tous les cinq ans et est très prisé des populations locales. Bien évidemment vous êtes là vous aussi, ou plutôt votre joueur : un nain velu et casqué, aux yeux sévères mais sans méchanceté. Pour la première fois vous avez l'honneur de participer au prestigieux tournoi et vous craignez de ne pas être à la hauteur. Vous vous pressez parmi la foule, venue nombreuse acclamer ses champions. Votre cœur se serre à chaque fois que vous croisez un vétéran du Grand Slam. Vous revoyez votre village et vos amis. Vous revivez les longues heures d'entrainement, les sacrifices que vous avez dû consentir pour vous payer le voyage et les frais d'inscription... Enfin bref, pas la peine de vous écrire un roman là dessus. Vous avez compris quoi ! Les sacrifices, le départ, la petite amie qui pleure, la mamma qui la console, le chat qui dort, vos chaussures neuves qui vous serrent...

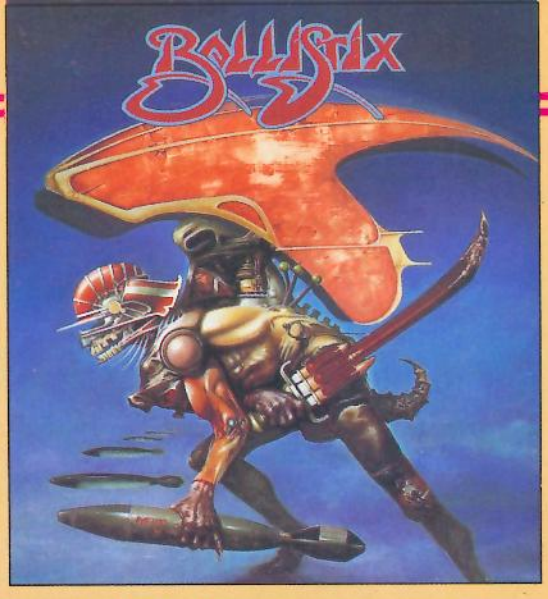
Voilà donc le grand jour, vous allez enfin savoir si votre prof de gym avait raison de dire que vous n'étiez pas fait pour le sport. Le tournoi se déroule en trois manches avec des parties intermédiaires. Dans les deux premières manches, huit joueurs se disputent l'honneur de passer aux niveaux suivants. Le degré de difficulté est évidemment plus élevé au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. Si vous êtes fort, vous arrivez à la troisième manche, la plus importante puisque c'est celle qui vous permettra de gagner la médaille d'or (et l'estime de votre prof de gym). Mais pour cela, vous aurez à battre trois vétérans qui ont comme particularité commune d'avoir remporté les trois derniers tournois ; autant vous dire tout de suite que vous aurez affaire à très forte partie.

Contrairement aux apparences, Grand Monster Slam n'est pas un jeu comme tous ceux qui se déroulent dans des époques futuristes. A part les créatures bizarres qui peuplent ce soft et un scénario presque original (le terrain ressemble au terrain de foot que nous connaissons), les idées guerrières auxquelles nous ont habitué les programmeurs (le sang et les batailles acharnées où la devise peut être "vaincre ou mourir") ne trouvent pas leur place dans Grand Monster Slam. Tout se déroule dans une ambiance bon enfant : les protagonistes se moquent les uns des

autres, le public vocifère ; vous pouvez et vous devez même botter le derrière du juge-arbitre sans faire l'objet d'un avertissement ou d'une pénalité. La musique est agréable (on dirait du Vangelis), le graphisme bien fait et surtout l'intérêt et la sympathie que suscite en nous ces monstres pacifique nous font sourire. Le joystick ne sert plus à diriger une arme mais à shooter dans un ballon bien particulier puisque c'est un être vivant. Enfin un soft pacifiste, à quand les softs écologistes ou féministes ?

Disquettes RainbowArts pour Amiga. Existe aussi pour ST, PC et compatibles et C64.

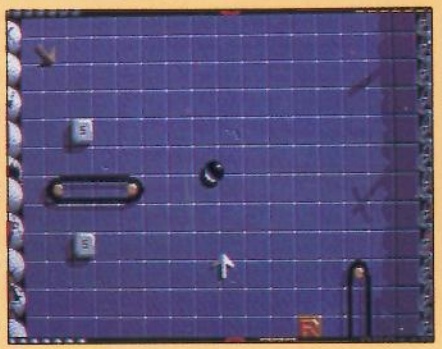
M.K.



BALLISTIX

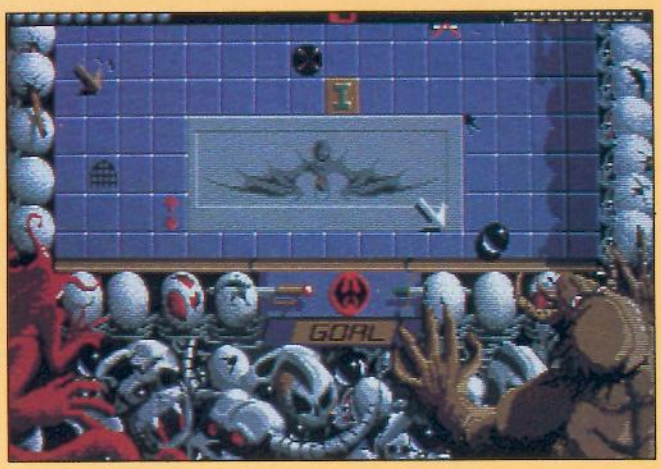
Goal !

Tous ceux qui pensent que c'est un jeu de foot ont perdu ! Tous ceux qui sont déçus ont encore plus perdu ! Ce jeu est vraiment original même s'il faut marquer des buts : il y a un terrain plat, fermé, avec



des trucs style flipper en délire, une balle, deux buts, un public et une flèche qui tire des boulets pour diriger la balle. Ça a l'air simple, mais surprisen ! ça ne l'est pas du tout ! Parlons du graphisme, il est géant, extra, super ! Les spectateurs du match sont des crânes légèrement défoncés et des monstres abominables. Des haches, des croix et des armes parsèment le tout. L'ensemble est vraiment très beau et là où d'autres se seraient contentés de l'idée centrale déjà excellente, on nous assène en prime un paquet cadeau de première bourre. Seul petit défaut à relever, l'animation qui manque de fluidité pour la balle, mais baste, on ne peut que pardonner. On nous annonce 130 tableaux : chapeau à ceux qui arriveront au bout, car en plus de la difficulté il est dur de résister au plaisir de détailler l'écran, ce qui n'aide pas à passer les pièges. Et ce n'est pas rien ces pièges, ils sont variés, vicieux et rapides ! En plus, on peut jouer à deux ou contre l'ordinateur, mais dans ce cas on joue surtout contre soi-même et c'est encore mieux, on n'est pas frustré par un adversaire trop fort. Le plateau de jeu est alors incliné, il renforce encore la ressemblance avec un flipper, déja marquée par la présence de trous, passages et autres élastiques, avec en plus des idées comme les accélérateurs, et tout un tas de mines ou de bonus qu'il est rare de trouver sur un terrain de jeu bien fréquenté. En réalité, je vous ai menti depuis le début, ce jeu est une horreur, une horreur pour les autres jeux, pour les autres concepteurs, car il est trop rare de voir tant de qualités dans un soft, aussi bien dans les idées que dans la réalisation. L'action est rapide, c'est le moteur du jeu, et pourtant la stratégie prend vite des droits non négligeables et les parties en solo apportent des plaisirs différents. Pas d'hésitation, c'est un jeu qu'il faut avoir ! **Disquette Psyclapse pour Atari ST et Amiga.**

Cyrion



RUNNING MAN

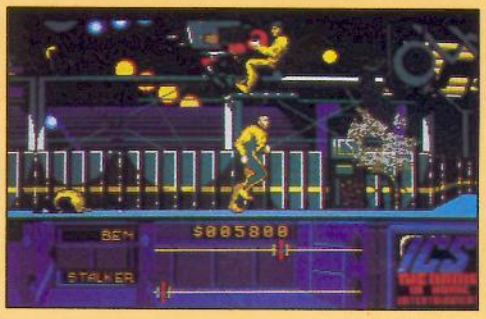
Arnold revient...

Fans de Schwarzenegger, vous allez être comblés, votre héros débarque sur nos petits écrans ! Et cette fois, pas sous la forme de trois pixels foireux, mais presque en chair et en os. Grandslam nous offre là un superbe soft, en technicolor et dolby stéreo.

L'action se déroule en l'an 2019, le régime totalitaire qui gouverne les Etats-Unis a aboli la plupart des libertés individuelles, et la seule distraction autorisée est la télévision. L'émission la plus populaire est "Running Man", un jeu dans lequel des condamnés à mort affrontent de redoutables tueurs. Vous incarnez le rôle d'un de ces condamnés : Ben Richard

(Arnold Schwarzenegger à l'écran) et vous tentez de sauver votre peau devant des millions de téléspectateurs. Le sprite qui vous représente est formidablement bien réalisé, il a exactement la même démarche que notre Arnold préféré... Il peut marcher, courir, sauter, s'accroupir, ramper, cogner à coups de poings ou de pieds, ramasser des projectiles et les lancer. Et croyez-moi, vous aurez besoin de tout ça pour venir à bout de vos adversaires : vous affronterez tout d'abord un samouraï monté sur patins à glace du nom de Subzero, puis dans la banlieue, Buzzsaw, l'homme à la tronçonneuse. Vous rencontrerez ensuite Dynamo, qui tentera de vous électrocuter, et pour finir Fireball et son inséparable lance-flammes. Si vous survivez (jusqu'à présent,

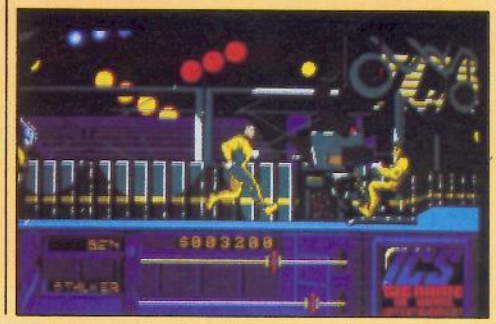
personne n'a réussi), vous pourrez retourner au studio de télévision pour vous venger. Entre chaque adversaire, vous aurez la possibilité d'améliorer votre santé. Il vous faudra reconstituer en un temps limité une sorte de "rubix cube". Les décors, parfaitement réussis, donnent à chaque étape du jeu une atmosphère différente, des objets sont situés au premier plan, d'autres dans le fond, ce qui donne une bonne impression de profondeur. Certains détails, comme l'interruption de l'émission par de la publicité, donnent à Running Man l'allure d'un véritable chef-d'œuvre. La version Atari est d'aussi bonne qualité que la version Amiga en ce qui concerne les graphismes. Les sons digitalisés y ont simplement été remplacés par de la musique de fond, ce qui fait perdre un peu de son côté spectaculaire à l'introduction, mais ne bouleverse pas le jeu de façon fondamentale ; rassurez-vous, on prend toujours autant de plaisir à jouer les "Schwarzenegger". Il est fréquent qu'un film fasse l'objet d'une adaptation sur micro car le succès du film offre une formidable promotion au logiciel. Cela aboutit souvent à un



soft médiocre, qui n'a d'intérêt que par son thème. Mais cette fois, avec Running Man, le logiciel est bien meilleur que le film qui lui a servi de modèle. Un exemple à suivre...

Disquette Grandslam pour Amiga et Atari ST.

M.L.



MICRO APPLICATION

RECHERCHE

PASSIONNÉ D'INFORMATIQUE

BON PROGRAMMEUR
connaissant parfaitement
l'ATARI ST
et son environnement hard et soft.

Qualités de rédacteur souhaitées
Bac indispensable
22 ans minimum

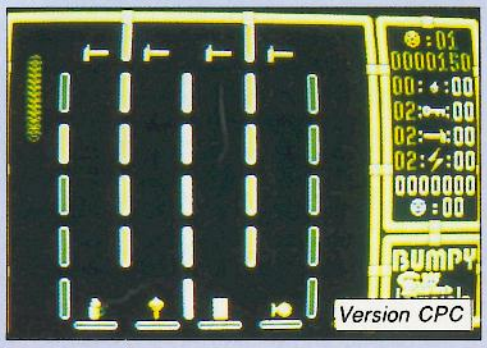
Envoyer CV à :
MICRO APPLICATION
58, rue du Faubourg-Poissonnière
75010 Paris

BUMPY

La balle à malices !

Vous qui aimez jouer sans regarder votre montre, sans vous soucier de la suite de l'aventure, vous devriez sauter sur l'occasion de vous divertir sans ennui, sans contrainte, avec ce tout nouveau soft concocté par les joueurs fous de Loriciels : un vrai jeu qui vous permettra de prendre votre pied et de tout oublier devant votre moniteur !

Une petite balle pleine de malice en constitue l'unique héros. Vous devrez lui faire traverser sans encombre un dédale de cent écrans, tous plus piégés les uns que les autres. Son mode de déplacement, au demeurant fort simple (elle roule et rebondit), va vous mettre les nerfs à fleur de peau car cette maudite petite créature ne va pas toujours tout à fait où l'on souhaiterait l'amener... De plate-forme en plate-forme, elle sillonnera tous les tableaux à la recherche de nourriture, de marteaux pour défoncer les murs et de gouttes d'eau pour éteindre les brasiers envahissant ça et là les plaques rebondissantes. Lorsque vous aurez trouvé les cent issues (c'est pas demain la veille...), vous pourrez composer vous même d'autres décors grâce à l'éditeur de tableaux (sauf sur la version CPC cassette). Très convivial, ce kit augmentera la durée de vie d'un jeu qui n'est pas prêt de vous lasser. Accompagné d'une musique signée Winogradof (un musicien du Splendide), enjolivé de bruitages très bien choisis et surtout très bien animé, Bumpy ne peut que vous séduire.



La version CPC devrait devenir un must incontournable. La version ST en est très proche, plus jolie bien sûr, les tableaux reprenant presque toujours les mêmes configurations. A noter tout de même l'apparition de petits sprites gourmands, genre hamburger, à éviter à tout prix. Un soft à posséder absolument si l'on est un véritable joueur !

Disquette Loriciels pour Amstad CPC et Atari ST. Egalement sur compatibles PC.

Laurence

STORMLORD

Un drôle des fées

Oui vraiment, ça fait un drôle d'effet de voir des graphismes aussi réussis sur Amstrad CPC ! Stormlord vous entraîne dans un univers féérique, où il vous faudra retrouver, devinez quoi... ben des fées, justement !

Et moi, vous ne pouvez pas savoir l'effet que ça me fées. Des faits ! des faits ! s'écrie le lecteur agacé par ces remarques personnelles sans intêret. J'y viens... Voyez vous, depuis que je suis tout petit, j'ai toujours aimé les fées, alors quand j'ai vu celles de Stormlord, j'ai craqué : elles sont toutes petites, pleines de grâce, et surtout... toutes nues. J'ai aussitôt sauté sur le joystick pour prendre le contrôle d'un adorable petit diablotin au look très luciférien. Une de ces créatures de rêve était à quelques mètres de mes griffes, mais mes petites pattes ne me permettaient pas de bondir assez haut pour l'atteindre, même en sautant d'un champignon géant. Je ramassais une clé sur le sol et me dirigeais vers une porte que j'avais aperçue un peu plus loin. De petites chenilles voraces voulurent m'empêcher de passer, mais je réussis à les rendre plus coopératives en leur balançant quelques projectiles. Après avoir franchi la porte, je sautais sur un petit tremplin qui me propulsa dans les airs, et m'envoya directement aux pieds de l'objet de mes désirs. J'avais réussi ! Mais il restait encore quatre autres fées à retrouver dans ce monde magique et je me remis aussitôt en chemin... Pour réussir à délivrer toutes les fées et vaincre la sorcière responsable de leur captivité, vous devrez utiliser les objets collectés en fonction de la situation et dans un certain ordre, ce qui renforce encore l'intêret du jeu. Les graphismes sont splendides et le scrolling horizontal impeccable. Lorsque vous aurez retrouvé les cinq fées, vous découvrirez un tableau de bonus, génial, où Stormlord doit envoyer des bisous aux fées. Celles-ci se mettent à pleurer d'amour et il vous faut récupérer leurs larmes pour gagner une vie supplémentaire. Trop beau pour y croire...

Disquette Hewson pour CPC. Disponible sur C64 et Spectrum et bientôt sur ST et Amiga. **M.L.**

FORGOTTEN WORLDS

Paix à votre âme

Forgotten Worlds, les mondes oubliés, ne disparaîtra pas de vos mémoires facilement et qui sait, peut-être sera-t'il le jeu le plus présent dans la mémoire de votre ordinateur. Performance de programmeurs et performance de graphistes pour une réussite totale, le jeu d'arcade de Capcom n'a pas à avoir honte de cette conversion... si tant est qu'un jeu d'arcade soit un esprit !

On peut imaginer que des mondes oubliés soient prospères et organisés, on peut imaginer aussi qu'ils aient opéré un harmonieux retour vers la nature, rêve idyllique s'il en est. Hélas, comme bien souvent, la réalité est plus proche du cauchemar que du rêve : barbarie et chaos sont les maîtres mots de ces

mondes malades, dévastés un peu plus chaque jour par des bêtes sinistres. Mais quelque part l'espoir surgit, car l'on raconte que deux guerriers sont entrés en guerre contre Bios le dieu de la destruction et créateur du Mal, avec l'espoir de rétablir la balance cosmique au juste équilibre du Bien et du Mal. Mais foin de majuscules : vous et votre compagnon êtes ces guerriers qui n'avez plus le temps de penser à la finalité de votre mission, plongés dans la fureur des combats présents ! Vous commencez vos combats dès l'entrée de la ville en ruine, contre les mercenaires des dieux, mais de quelques endroits qu'ils arrivent, votre grande mobilité et votre facilité à vous sustenter vous assurent une première victoire facile. Sale boulot, il vous faut tout de même dépouiller les morts de leur argent... Il reste quelques magasins d'armes qui font payer fort cher l'acquisition de leurs produits, qu'il s'agisse d'informations (toujours intéressant de savoir qui l'on va bientôt affronter), de trousses de premier secour

ou d'armement. Mais sans armes supplémentaires, la défaite est certaine ! Et puis, s'il n'y avait que des hommes à combattre... mais l'horreur existe, et même l'inanimé se met dans la partie : dans cette ville folle, des engrenages gigantesques sortent soudain de terre, roues dentées se précipitant sur vous, tournant à une vitesse folle ! Et le cauchemar continue... Si votre esprit a jusqu'ici tenu le coup, ne va-t'il pas craquer en rencontrant l'Immonde, ce monstre tentaculaire qui semble cracher ses boules de feu par son anus visqueux ? Priez pour que le dieu des vies infinies vous vienne en aide, j'ose affirmer que dans le cas contraire vous êtes perdu... *Forgotten Worlds* vous fait vivre un roman, vous êtes l'acteur, le héros moderne, l'éternel champion. Allons, revenons sur terre pour parler des détails qui intéressent les matérialistes que vous êtes : bien sûr, on ne retrouve pas sur le CPC tous les graphismes de la

version ST, cette dernière étant elle-même dépourvue du scrolling différentiel de la version Amiga, cependant toutes nous font vivre de grands moments, toutes sont rapides et fluides... En vérité je vous le dis mes frères, mes sœurs, si vous jouez à *Forgotten Worlds*, vous y perdrez votre âme.

Disquettes U.S. Gold pour CPC, Atari ST et Amiga.

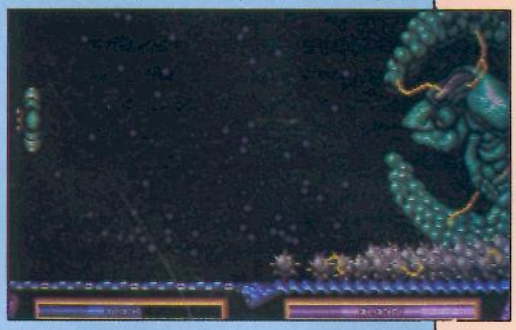
B.D.

KRYPTON EGG

De bric et de broc

Ça y est, le voilà, c'est l'ultime ! Si d'autres après lui se présentent dans nos locaux, ils risquent fort de terminer leur vie quelques six étages plus bas, écrasés sur le bitume par les roues vengeresses de voitures en folie. Lui, c'est le dernier casse-briques sur Atari ST.

Superbe et fort bien programmé, il reprend l'ensemble des options auparavant disséminées dans deux, voire trois jeux du même type. Plus rapide que *Arkanoïd 2*, plus beau que *Bolo*, plus jouable que *Tonic Tile*, il débarque sur un marché saturé de balles et de raquettes et nous fait re-craquer malgré tout. De plus, un générateur de tableaux, souple d'emploi, est mis à la disposition des joueurs émérites ayant dépassé les soixante tableaux originaux. **Krypton Egg**, tel est son nom, offre plus de 200 briques de types et de couleurs différentes, 26 options paramétrables sur quatre niveaux (il vous faudra, par exemple, quatre options pour transformer votre raquette normale à sa taille la plus grande) et renouvelle de surcroît l'envie de jouer et de manier des heures durant notre souris préférée. Bien sûr, le tableau n'est pas tout à fait paradisiaque : il arrive parfois que la couleur de fond d'un écran soit trop proche de celle de la balle, posant alors quelques problèmes de visibilité. Mais qui n'a pas connu les mêmes déboires avec *Arkanoïd* ? Pourtant l'écran affiche trente couleurs simultanément, ce qui n'est pas encore chose courante sur un ST ! Et n'allez pas croire que la photo du monstre placé dans cet article se trouve ici par suite d'une erreur de montage : vous verrez une de ces horribles créatures tous les dix tableaux. Il est d'ailleurs nécessaire de tuer la bête : autrement, en cas d'échec, vous reprendriez le jeu depuis le début alors que si vous gagnez, un code d'accès direct aux tableaux supérieurs vous sera donné. Vous avez soixante tableaux à parcourir avant de connaître le secret de la "vie infinie"... Bonne chance !



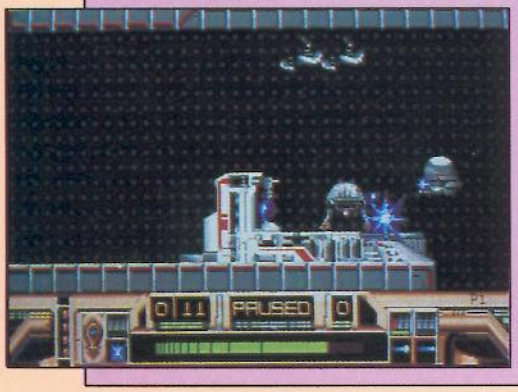
Deux disquettes Hitsoft pour Atari ST.

B.D.

JUG

Tuez les tous !

Et oui, encore un shoot'em up, mais pas tout à fait comme les autres : Jug est bien plus développé que ses petits camarades, ses superbes graphismes et l'étendue de la surface de jeu lui donnent le petit "plus" qui fera craquer à nouveau les allumés de l'auto-fire.
L'action se situe dans un futur lointain et vous avez été chargé de... Bon, après tout, peu importe la raison pour laquelle on se retrouve sur cette planète bourrée d'aliens aggressifs, le principal, c'est de savoir viser ! Alors allons-y, rentrons dans le tas ! Vous êtes aux commandes d'un vaisseau muni, pour le moment, d'un petit laser, mais dont vous pourrez par la suite améliorer l'armement. Le scrolling multi-directionnel qui fait défiler le décor est rapide et fluide et les monstres se déplacent à une vitesse phénoménale. Tiens, justement, parlons en des monstres, ils sont superbes. Certains ont un peu l'allure d'insectes mécaniques et se déplacent en marchant au plafond. D'autres tournent la tête dans votre direction avant de vous transpercer d'un coup de laser, mais tous sont graphiquement très détaillés. Vous ramassez différentes armes, mais ne pouvez en utiliser qu'une à la fois, votre vaisseau change alors de forme selon l'arme que vous avez sélectionnée : canon laser, plasma, ou mieux : la "smart bomb" qui détruit tous les ennemis présents à l'écran. Le jeu comprend quatre zones, divisées chacune en quatre secteurs, soit en tout (pour les nuls en maths) seize niveaux. Jug fait penser par certains côtés à *Cybernoïd*, mais alors que dans ce dernier les écrans se succèdent invariablement dans le même ordre, il existe dans Jug plusieurs sorties pour le même écran, ce qui transforme le jeu en un véritable labyrinthe. Si je vous dis pour finir qu'il faudra vous acharner pendant un bon moment, ne serait-ce que pour atteindre le deuxième secteur, vous comprendrez que Jug est un des plus vastes "shoot'em up" jamais vus sur micro.



Disquette Microdeal pour Atari ST.

M.L.

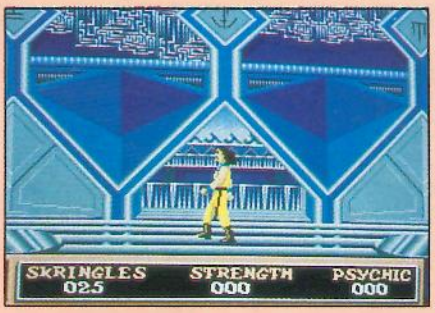
THE KRYSTAL

Coup d'éclat

Addictive nous présente un fabuleux jeu d'aventure - entrecoupé de séquences d'arcade - qui fera date dans l'histoire de la micro. Prenez un scénario aussi riche que ceux de Sierra on line (*King Quest*, *Space Quest*) et mélangez-le avec des graphismes dignes de *Running Man* (voir article dans ce numéro) : vous obtenez The Kristal, un véritable joyau !

Avant de charger la disquette, installez-vous confortablement et préparez-vous à vivre un grand moment. Respirez profondément cinq fois... Voilà ce que vous pourrez lire dans la notice de The Kristal et je vous recommande de suivre ces conseils à la lettre car les bougres ont bien raison, vous risquez d'être surpris ! Après le chargement de l'image et de la musique de présentation (inquiétante à souhait), une voix digitalisée époustouflante vous présente les lieux de l'action. Oui, je sais, vous allez me dire : " Mais d'où il sort celui là ? Il débarque de son Spectrum ? Des voix digitalisées, ça fait bien longtemps que ça n'étonne plus personne à part les asthmatiques !" Alors là je vous arrête (tout ce que vous pourrez dire pourra être retenu contre vous, vous avez le droit de...), on en a déjà entendu, c'est vrai, mais jamais aussi longtemps : 35 secondes en continu ! Une véritable conférence !

Après ça, les programmeurs auraient pu aller se coucher, mais non, ils ont continué et pendant tout le jeu, on va de surprise en surprise, car non seulement c'est beau, mais en plus c'est plein d'humour. Vous incarnez Drancis Frake (et non pas Francis Drake, le célèbre navigateur anglais), un courageux jeune homme qui part à la recherche du kristal de Konos afin de ramener la paix dans l'univers. L'époque est un curieux mélange entre futurisme et bon vieux temps des corsaires, d'où l'originalité de l'architecture ainsi que des coutumes vestimentaires. L'écran vous présente une vue en trois dimensions et vous contrôlez votre personnage avec le joystick. Lorsque celui-ci se dirige vers le fond du décor, il rapetisse, donnant ainsi une parfaite illusion de profondeur. Vous rencontrez d'autres personnages auxquels vous posez des questions par l'intermédiaire du clavier. Par exemple, demandez aux gardes comment ils s'appellent, vous ne serez pas déçu de la réponse (sir Cumference et sir Tain). Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des jeux d'aventure, vos interlocuteurs sont dotés d'une mémoire : ils vous reconnaissent s'ils vous ont déjà rencontré et vous envoient gentiment promener si vous leur posez une question à laquelle ils ont déjà répondu. En vous promenant dans la ville, vous ramassez des objets qui pourront vous être utiles par la suite, comme par exemple ce vieux parchemin sur lequel on peut encore lire : "album de Tintin". Dans un des bâtiments, un superbe vaisseau spatial en forme de galion vous attend, tout y est, y compris les rames ! Une fois monté à bord, vous choisissez votre destination parmi les dix planètes proposées, puis vous prenez la barre et décollez. Pendant le voyage, des créatures ailées vous attaquent. Cette séquence d'arcade devient vite de la routine une fois qu'on a trouvé une bonne stratégie de défense. Un conseil : n'accélérez jamais, de cette façon vos adversaires resteront loin de votre vaisseau et seront plus faciles à détruire. Lors de la bataille, vos canons subissent l'effet du recul à chaque coup de feu et sir Drancis se retourne pour vous adresser un clin d'œil complice après chaque vague d'ennemis repoussée.



Une fois posé sur la planète choisie, vous aurez souvent à affronter à l'épée un comité d'accueil plutôt hostile (sauf sur l'une des planètes où les habitants semblent tous bien vous connaître, en particulier le patron du bar). Cette nouvelle séquence d'arcade est un peu décevante, car si les coups disponibles sont nombreux, il est très difficile de venir à bout de l'adversaire. Hormis ce petit inconvénient, on peut affirmer que The Kristal est vraiment un jeu indispensable dans la logithèque de tout Amigaïste qui se respecte.

Disquette Addictive pour Amiga, prévu également sur ST.

M.L.

LE MAITRE ABSOLU

Qui est le maître à bord ?

Après *Le Maître des Ames*, Le Maître Absolu...
Un écran de présentation plutôt sympa et nous sommes transportés en pleine science-fiction, l'action se déroulant au cœur d'un vaisseau spatial. Avant que le jeu ne débute, vous disposez d'un choix de trois options : créer, jeu et histo. L'option "créer" n'est pas un kit mais permet de mettre un peu de sel dans l'aventure avec une séquence aléatoire correspondant à des points de vitalité, puissance, intelligence et sagesse, des possibilités d'habillement et d'armement, qui seront attribués au personnage choisi. C'est en fonction de tous ces paramètres que vos héros, qui sont au nombre de quatre, auront ou non des chances de survie face à l'adversité. Si l'envie vous prend d'avoir des renseignements d'ordre historique, allez donc voir du côté de l'option "histo" : tout vous sera révélé sur les origines des forces d'intervention galactique, "les flics du Cosmos".
Après tous ces préliminaires, il ne vous reste plus qu'à pénétrer au sein du jeu. Vous êtes désormais en charge de quatre personnages que vous allez diriger durant leurs investigations dans les couloirs du vaisseau spatial. Chaque individu du groupe est affiché à gauche de l'écran et il vous suffit de le sélectionner pour découvrir sa panoplie d'armes et agir face à un adversaire. La direction prise est indiquée par une rose des vents. Gare à l'ouverture inconsidérée des sas donnant sur l'extérieur, sous peine des pires désagréments !
Le Maître Absolu est sans conteste une petite merveille, autant par ses qualités graphiques que par l'intérêt ludique. Les irréductibles aventuriers apprécieront, même si l'indéniable ressemblance avec le *Maître des Armes* a de quoi choquer au prime abord. Un jeu à posséder si l'on veut se vanter d'avoir une logithèque digne de ce nom.

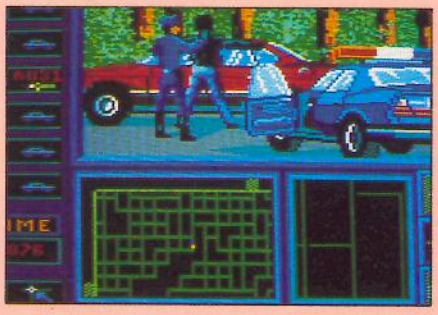
Disquette Ubi Soft pour Amstrad CPC.

G.B.

CHICAGO 90

Macadam cow-boy

Chicago...sept millions d'habitants... les grands lacs... son musée (l'un des plus grands des U.S.A.)... et ses gangsters.
Chicago 90, contrairement à ce que peut laisser supposer ce qui précède, n'a rien d'un logiciel didactique. J'en vois qui respire mieux tout d'un coup. En fait, le jeu tourne autour de la criminalité, qui, comme chacun sait, est une véritable institution dans cette bonne ville de Chicago. Les mauvaises langues émettront certainement un doute quant à l'originalité du scénario. Il est vrai que des années de programmation sur CPC, ont déjà donné naissance à une multitude de jeux, du type "Le gendarme et le voleur" et que Chicago 90, n'échappe pas à la règle. Cependant, ce dernier né de Microïds jouit de nombreux avantages par rapport à ses prédécesseurs que je m'en vais, de ce pas, tenter de mettre en valeur.
Lorsque le jeu débute, vous avez le choix entre le bon et le mauvais côté de la barrière, autant dire entre la police et les gangsters. Personnellement, je vous conseillerais de commencer du côté des bons... Nullement par déontologie, mais tout simplement par instinct de conservation, juste le temps de vous familiariser avec le maniement du jeu. En effet, si les gangsters n'ont qu'une seule voiture, à bord de laquelle ils doivent à tout prix s'efforcer de quitter le district pour échapper définitivement à leurs poursuivants, la police, elle, dispose de moyens, pour le moins impressionnants, à savoir six véhicules qui pourront être pilotés tour à tour manuellement, ou envoyés sur les traces des fuyards en mode automatique. Outre cet incontestable atout, vous, en tant que directeur des recherches, avez sous les yeux un dispositif hautement sophistiqué, permettant de quadriller chaque quartier de votre juridiction, de connaître précisément la position de chacune de vos voitures et, bien sûr, de situer approximativement les suspects. Avec tout cet équipement, comment peuvent-ils encore vous échapper ? Et bien ce n'est pas simple. D'abord, il y a ces satanés civils, qui ont une fâcheuse tendance à conduire comme des pieds... Et puis, il y a les maisons et les bois, qui s'évertuent à entrer en collision avec les voitures (à moins que ce soit le contraire), les trottoirs qui deviennent des tremplins, les virages pas faciles à négocier à grande vitesse et les flics, qu'on ferait mieux de remettre à la circulation...
Après avoir acquis une bonne maîtrise du jeu, vous pourrez vous permettre d'admirer le paysage qui défile au cours d'une poursuite et vous ne serez pas déçus, je vous le garantis.



Disquette Microïds pour CPC, adaptation prévue sur Thomson, ST, Amiga et PC.

G.B.

PROGRAMMEURS, GRAPHISTES,
rejoignez la meilleure équipe et participez à de très grands projets...

Nous offrons des postes évolutifs de :

Programmeurs :

Assembleur Z80, 6502, 8086,
Langage C

Graphistes :

Création sur micro
Aérographe

CRAZY CARS 2
• JOYSTICK D'OR CANNES 1989

TITAN
• PRIX DE LA REDACTION AMSTRAD 100 % 1989
• PRIX DE L'INNOVATION CEI CHICAGO 1989
(Consumer Electronique Industry)

TITUS, une équipe d'enfer !!!

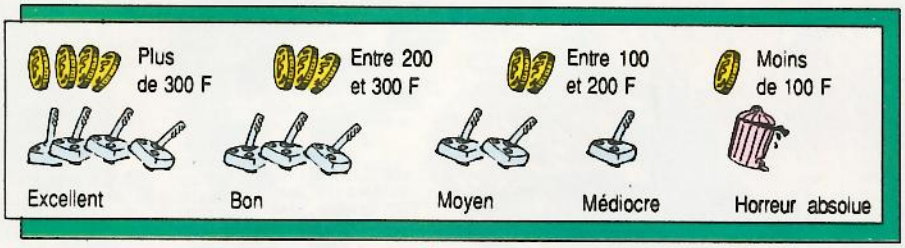
TITUS

Paris - Londres - Los Angeles

TITUS Recrutement
28 ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY

Tél. : (1) 43 32 10 92
Contact : Hervé

Les SOFTS Du MOIS



3D GRAND PRIX

Bonjour la glisse !!!

Le graphisme n'est certes pas de la meilleure qualité sur Amstrad CPC, c'est même son gros problème. Pourtant, il existe des programmeurs qui savent brillamment en tirer partie et ceux de *3D Grand Prix* en sont. Ils ont réussi à faire de ce soft l'une des plus jolies simulations de course de Formule 1 jamais vues sur CPC.

Comme c'est désormais l'habitude, le joueur est placé à bord de la F1 qu'il pilote au ras du bitume, le volant entre les mains, un tableau de bord très dépouillé ne comprenant que le compteur de vitesse, le compte-tours, le levier de vitesse, deux rétros et l'indispensable jauge. Devant lui, les roues (ce n'est pas ce qu'il y a de plus réussi car elles semblent être équipées de pneus cloutés : c'est loin de ressembler à des slics...) et la piste qu'il faudra parcourir trois fois afin d'être sélectionné parmi les trois premiers pour

les autres manches du championnat du monde. Bien sûr, ceci n'est guère fidèle à la réalité mais n'oublions pas qu'il s'agit d'un jeu et que le passage au circuit suivant sera votre principal challenge (prononcez à l'américaine):

En permanence s'affichent en haut de votre écran de jeu le score, la position que vous occupez ainsi que le nombre de tours effectués. Quant au pilotage, vous avez le choix entre le joystick et le clavier : cette seconde option est sans doute la plus pratique au départ. Le plus incontestable dans ce jeu est la possibilité de passer les vitesses (4), ce qui vous met davantage dans la peau du pilote.

Un parcours sans faute, donc, pour ce soft ? Non, pas tout à fait, car la conduite répond un peu trop à la loi du tout ou rien. Ou bien vous allez vite et vous remontez les places, ou bien vous passez votre temps dans les décors, avec impossibilité de dépasser un autre concurrent. Ceci est dû au fait que votre bolide ne tient absolument pas le pavé et se comporte un peu comme une savonnette... Toutefois, ce point très rebutant au départ devient vite un plus car c'est à votre maîtrise du pilotage que tiendra votre réussite. Il ne faut surtout pas se décourager dès le commencement, mais au contraire insister : ce jeu en vaut la peine, ne serait-ce que pour son excellent graphisme.

Disquette Ubi Soft pour CPC.

Laurence

GARY LINEKER'S HOT-SHOT !

Tir obus...

Voilà des années que vous rêvez de porter le maillot de capitaine d'une équipe de foot. Avec *Hot-Shot !* vous avez enfin la chance et la lourde charge de conduire votre équipe à la victoire et de devenir premier de la division 1, la plus difficile. Mais attendez, pas de précipitation, vous n'y êtes pas encore. Avant toute chose, il faut choisir votre camp : vous avez le choix entre plusieurs pays parmi les plus prestigieux dans le monde du ballon rond ; la couleur du maillot de votre équipe dépendra bien sûr du pays choisi. Vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un copain ou à deux contre l'ordinateur. Mais cette dernière solution me paraît impossible,

vu que le joystick à deux mains n'existe pas encore. Enfin, vous êtes sur le terrain, le ballon à vos pieds dans l'attente de donner le coup d'envoi.
Vous remarquerez que la représentation du terrain est assez originale. Une portion de terrain est vue d'en haut, comme d'un hélicoptère en vol stationnaire. Les joueurs ainsi présentés ressemblent à de gros nains, mais on s'y habitue vite. Si vous voulez savoir dans quelle portion de terrain vous vous trouvez, une représentation miniature du terrain se trouve endessous : vous êtes à l'intérieur du rectangle blanc que vous verrez se déplacer en même temps que votre joueur. De bons exploits sportifs en perspective ! Il y a cependant quelque chose qui me gêne dans ce jeu : le manque de spectateurs, le match à l'air de se dérouler à huis clos. Bizarre comme sensation...
Disquette Gremlin pour CPC. Existe aussi pour C64. Adaptation prévue sur ST et Amiga.

M.K.

LES AVENTURIERS

Casse-toi tu pues...

Pour tous ceux qui ne possèderaient que quatre-vingt-douze jeux dans leur ludothèque (ça existe encore ça ?), voici une superbe occase pour arrondir votre collect' à cent. Infogrames a mis simultanément sur le marché du soft pour CPC une huitaine de jeux qui datent de plus d'un an. Cette compil' regroupe quelques logiciels qui ont fait pas mal de bruit à leur sortie et d'autres qui sont passés totalement inaperçus. Dans la première catégorie, vous aurez plaisir à retrouver **Marche à l'Ombre**, une aventure hyper dangereuse, vu qu'il s'agit de

retrouver la mob qu'a été chouravée (sans doute par un barlou) c't après-midi derrière un troqu'son. C'est la meule à mon pote, c'lui qu'a une chetron sauvage, et le malaise c'est que ce soir il avait un rencart béton avec une meuf. Si t'as un peu de coeur, viens nous aider : ça va bastonner et nous on est musclé comme des flans aux pruneaux...
Un bon petit passe-temps aussi que cet **Eden Blues**. Souvenez-vous, il s'agissait de se faire la belle de sa cellule de prison. Le but est simple mais ce n'est

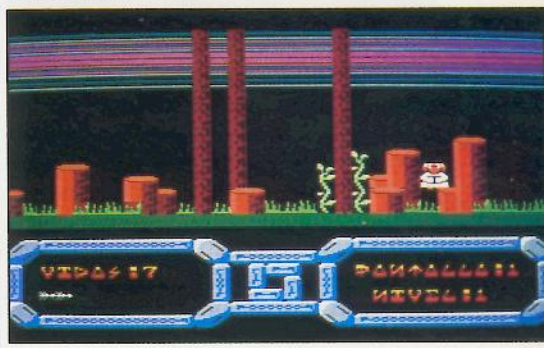
pas évident d'en venir à bout car il faut habilement doser son taux de courage, de force et surtout, surtout de vitalité. La version ST était fidèle à son titre car elle possèdait une véritable mélodie (quatre accords seulement mais terriblement blues), tandis que pour reconnaître un tempo blues dans la version CPC, il faut avoir une imagination balaise... Dans un genre un peu ressemblant, Pépé Béquilles vous propose de l'aider à retrouver ses chères béquilles égarées quelque part dans l'hospice où il réside. Ça n'a rien de rapide (normal, vu l'âge du héros) mais ça peut être marrant pour un débutant... Le contrôle se fait uniquement avec les touches fléchées, aussi nul besoin de posséder des dons d'adresse : à jouer entre deux exos de physique, histoire de se rafraîchir les idées...
Bien plus coloré que les autres, **Electric Wonderland** est sans conteste le plus rigolo des huit jeux. L'action se déroule dans un pays hanté par mille et un dangers. Le joueur guide un petit bonhomme juché sur un skate-board et rehaussé d'un chapeau à hélice. Il doit rendre à chaque puits son champignon, tout en évitant de consommer des champignons vénéneux. Quant à **Momy** et **Dwarf**, les versions qui nous ont été remises étaient buggées et plantaient systématiquement...
Les deux derniers, **Massacre à la Tomate** et **Stryfe** ne devraient pas figurer dans cette compil' des Aventuriers car ce sont des jeux franchement mauvais. Ils ne méritent rien d'autre que le vide-ordures (c'est plus expéditif qu'une poubelle). D'ailleurs, ils ne valent même pas la peine d'être décrits : ça risquerait d'être particulièrement méchant... Malgré cela, n'hésitez pas à vous procurer **Les Aventuriers** car pour le prix d'une compil', vous aurez tout de même deux ou trois bonnes occasions de vous divertir...
Disquettes Infogrames pour CPC (compilation).

Laurence

TEMPTATIONS

Paillardise

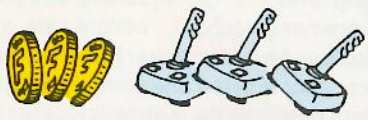
Parbleu ! Comment l'église peut-elle être pareillement souillée ! Les tentations se répandent dans les monastères comme les grippes en hiver ; on signale même quelques maladies vénériennes... Heureusement le héros, un moine, va entrer en action pour purifier cet abcès purulent de déjections maléfiques.



Dans ce jeu d'arcade-aventure, votre unique tâche consiste à traverser un grand nombre d'écrans et à récolter quelques objets utiles. C'est tout. Le moine, un peu genre face de lune dans *Le Nom de la Rose*, vous paraît droit et juste dans sa pensée, ses paroles, sa foi et sa cellulite, encore que nul ne sait ce qu'il dissimule sous son ample soutane... Malgré tout, vous le dirigez par bonds successifs à travers les écrans, au demeurant assez beaux. Il se défend par des flèches. Ce soft, techniquement bien fait, et disposant d'un sujet parfois hilarant, brille par l'absence de plaisir qu'il procure. Son manque d'originalité et d'action se remarque rapidement et devrait entraîner sa mise à l'index. Seule une bonne qualité technique le sauve de l'Inquisition.
Cassette Topo pour MSX1/2

L.M.

SKATEBALL



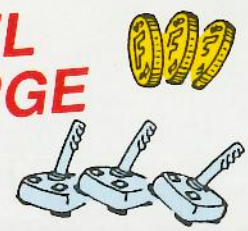
Hooligan on ice

Comparé à une partie de **Skateball**, un match de foot au stade du Heysel ressemble à un épisode de "La petite maison dans la prairie".
On aura rarement vu quelque chose d'aussi violent sur micro, mais les plus enragés d'entre vous apprécieront sûrement.
L'action se déroule dans un futur lointain

(du moins on l'espère) sur une patinoire percée à chaque extrémité d'un orifice rectangulaire (des buts, quoi !) et sur laquelle s'affrontent deux équipes composées chacune de trois joueurs et d'un remplaçant. Vous pouvez choisir les membres de votre équipe parmi une dizaine de joueurs professionnels, c'est-à-dire des tueurs psychopathes.
Il y a deux façons de remporter un match pour se qualifier : marquer un certain nombre de buts (4 ou 8, à vous de choisir), ou... éliminer physiquement vos adversaires. Ça c'est du sport ! Pour le premier match, je vous conseille d'utiliser plutôt la deuxieme solution, histoire de s'échauffer un peu.
Selon le niveau de jeu, la patinoire est agrémentée de divers obstacles (blocs de pierre, mines, fosses, pics, yeux gluants, bulles voraces, etc.) qui peuvent vous faire trébucher, tomber ou bien vous réduire à l'etat de steak haché. A vous d'utiliser ces obstacles pour développer une stratégie en finesse, comme par exemple pousser vos adversaires sur les pics ou dans les fosses. On peut jouer à *Skateball* seul ou à deux, mais le mode deux joueurs est de loin le plus sympathique. Enfin un bon moyen pour vous défouler sur votre petite sœur sans risquer d'être privé de dessert !
La version CPC est un peu moins sanglante, mais le but du jeu reste le même. Il est impossible de tuer l'adversaire lors des premieres parties, ce qui est frustrant, et vous n'avez pas la possibilité de choisir entre le contrôle du goal ou de l'attaquant, l'ordinateur vous donnant automatiquement le rôle le plus propre à assouvir vos pulsions destructrices : celui de l'attaquant... Chaaargez !
Disquette Ubi Soft pour Atari ST et Amstrad CPC. Egalement prévu sur Amiga.

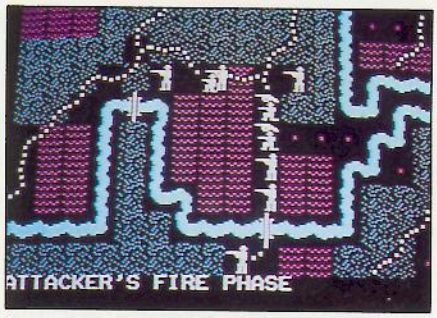
M.L.

REBEL CHARGE



Enfin un bon wargame...

Vous le savez sans doute, si vous êtes un fervent amateur de wargame, la bataille de Chickamauga fut l'une des plus importantes dates de l'histoire de la guerre de Sécession. C'est cette rude lutte qui dura deux jours que vous allez pouvoir retrouver grâce à ce jeu brillamment réalisé. Ce sera pour vous un jeu d'enfant (enfin presque) de positionner votre artillerie, votre infanterie et de mener les combats avec la stratégie indispensable dans pareille situation. Après une version démo vraiment complète, vous pourrez à votre tour simuler la bataille en vous opposant soit à un ami, soit à l'ordinateur. Une notice d'une clarté rare pour ce type de jeu, en outre correctement traduite en français, avec tableaux récapitulatifs, marche à suivre et même accompagnée d'un récit, permettra à tous, même aux néophytes, d'accéder rapidement au jeu sans trop de difficultés.
Au cours de la bataille, le décompte des pertes sera affiché et des messages très explicites apparaîtront sous l'écran de jeu. Mais cette clarté est, il faut bien l'avouer, plus qu'utile car il faut savoir que la bataille de Chickamauga s'est déroulée dans une région fortement boisée et que chacun des deux camps dirigeait les opérations à l'aveuglette. C'est d'ailleurs en partie à cause de ces forêts que Rosecrans perdit la bataille en déplaçant une division au moment le plus critique.



Rebel Charge at Chickamauga est donc un wargame de bonne facture, avec des graphismes clairs, une convivialité importante grâce aux messages du bas d'écran : un jeu qui vous tiendra longtemps en haleine à condition toutefois d'être un bon stratège. A vous de faire vos preuves afin de vous montrer plus prévoyant que Rosecrans...
Disquette SSI pour PC et compatibles. Existe aussi pour Apple, C64 et ST.

Laurence

CUSTODIAN

Fatale extermination

Un menu ce soir : capsules extra-terrestres grillées dans des chambres d'extermination. Le tombeau dont vous êtes le gardien sera votre restaurant. Déjà remarqué par Gault et Micro qui lui a accordé deux joysticks pour ses repas, ce restaurant appartient à la chaîne Hewson.
Maintenant que les présentations sont faites, passons aux hors-d'œuvre sauce extra-terrestre qui vous seront servis par vagues successives. S'ils ne vous plaisent pas, vous pourrez les détruire avec des armes plus ou moins puissantes que vous devrez acheter. Il y a au total dix armes différentes.
Graphiquement, ce repas est très beau avec des couleurs qui cohabitent bien. Mais ce mélange, superbe à petite dose, est ici un peu abusif et donne une impression de fouillis. Ce même fouillis est repris dans la notice, vous obligeant à la relire plusieurs fois. L'ambiance musicale est agréable et sympathique. Bref, un bon restaurant un peu excessif dans sa réalisation graphique. Espérons que le prix à la carte ne le soit pas...
Disquette Hewson pour Amiga et ST.

J.N.

MEMORISE

Besoin de phosphore

Si vous vous souvenez de vos années de petite école, vous vous rappelez certainement de ces exercices pour lesquels le maître ou la maîtresse vous projetait des diapositives représentant cinq ou six images différentes pendant quelques secondes, puis sur votre table, vous deviez reconstituer la collection projetée grâce à des petites vi-

gnettes en carton. Plus tard, vous avez sans aucun doute subit les inévitables textes à trous dans lesquels il manquait des mots, voire des phrases. Et puis, si quelques-uns d'entre vous ont suivi des études de psychologie, ils ont dû renouveler l'expérience avec des listes de mots à mémoriser très rapidement et à ressortir dans l'ordre. Mais à quoi peuvent bien servir de tels exercices ? A travailler la mémoire, pardi ! Eh oui ! même si vous naissez plus ou moins bien doté de cet énorme atout qu'est la mémoire, il n'est pas inutile (il est même indispensable) de la travailler, et cela tout au long de votre vie. Bien sûr, on ne vous conseillera pas d'apprendre le bottin par cœur... mais de petits exercices fréquemment répétés ne peuvent pas nuire, bien au contraire.

A cet effet, **Carraz Editions** vient de sortir un bon éducatif, au demeurant très simple, dont le nom *Mémorise* dit bien de quoi il retourne. Préconisé pour les 3/8 ans, ce soft qui propose aux joueurs de reconstituer une collection d'images affichées durant quelques secondes, possède aussi des niveaux de difficulté adaptés aux plus de dix ans et même aux adultes doués... Sa convivialité et ses graphismes tout droit sortis des albums pour enfants en font un jeu très attirant pour les plus jeunes qui travailleront leur mémoire en ayant l'impression de jouer. Au choix dans ce logiciel, le nombre de tableaux à reconstituer (de 3 à 36) ainsi que le temps d'apparition des images à l'écran (de 2 à 20 secondes).

Pour les petits frères de 3 à 8 ans et aussi pour vous à condition de vous gaver de phosphore avant, car la version "adulte doué" n'est pas une mince affaire : je l'ai testée pour vous et je vous jure que ça n'est pas si évident que cela...

Disquette Carraz pour ST. Egalement sur Thomson, Amiga, CPC et compatibles PC.

Laurence

PRECIOUS METAL

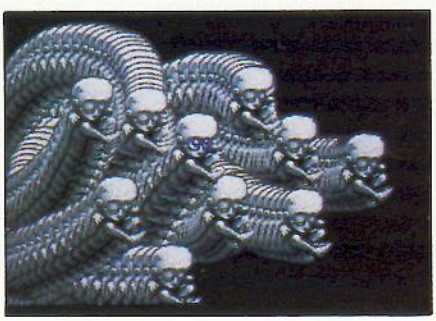
Merci mon dieu !

Cette fois, c'est sûr, c'est un coup de là-haut ! J'ai du mal à imaginer une compilation plus musclée pour le ST. On trouve quatre titres que le plus ignorant et dédaigneux des ludophiles se doit de posséder impératif : *Blood, Arkanoid II, Xenon, Super Hang On*. Tous les genres : aventures (*Blood*), adresse casse-briques (*Arkanoïd*), adresse massacre-envahisseurs (*Xénon*), simulation (*Super Hang On*), pour un prix ultra compétitif, 249 F, quasiment le prix d'un seul soft !

La seule chose à souhaiter c'est que les autres éditeurs prennent exemple sur cette superbe initiative pour sortir des packs de grande classe façon Lasserre ! Rêvons un peu : Donjon Master+ Elite + Falcon + Barbarian dans la même compile... ça serait un coup à redevenir croyant!

Cinq disquettes Océan pour Atari ST.

Maria Ave



DRAGON BUSTER

Des flammes et des femmes

Il était une fois un jeune homme courageux qui vivait dans un paisible royaume. Un jour, un méchant dragon enleva la gentille princesse dont Chrobis (si, si ! ne riez pas, c'est le nom du héros...) était amoureux. Prenant son courage à deux mains, et son épée dans l'autre, il se mit en route afin d'arracher sa bien-aimée des griffes de l'horrible créature... Oooh ! en voila un scénario original !

Le jeu comporte huit niveaux, et, bonne nouvelle pour les obsédés, vous pourrez sauver une jeune fille tous les deux tableaux, la dernière étant la princesse Seria, votre but ultime (soit au total quatre nanas pour vous tout seul !).

Mais ne croyez surtout pas que ce sera

une partie de plaisir ! Des monstres sont là pour vous empêcher de mener à bien votre mission : serpents, sorciers, chevaliers armés de lourdes masses, dagues volantes et animaux étranges vont vous mener la vie dure pendant quelques tableaux. Un bon conseil pour vous débarrasser rapidement des gêneurs les plus coriaces : courez en direction de votre ennemi, sautez tout en poussant le joystick en bas à droite (si votre adversaire est à votre droite) et appuyez sur le bouton de tir pour sortir votre épée. La fin de chaque niveau est gardée par un énorme dragon qui tentera de vous transformer en banane flambée. Pour éviter cette triste fin, il vous faudra trouver son point faible (personnellement, je cherche encore).

Cartouche Megarom Namcot pour MSX2.

M.L.

CHUCK YEAGER AFT

Ça plane pour vous

Qu'un simulateur de vol soit excellent ou au contraire tout à fait nul, il n'en reste pas moins un soft d'abord très particulier. Les joueurs ne sont pas tous des pilotes et ne possèdent pas toujours tous les éléments de navigation indispensables pour mener à bien les missions proposées par ces logiciels. Heureusement, parmi ceux-ci il existe des jeux particulièrement conviviaux, accompagnés de notices complètes et parfois même en français (ce qui ne gâche rien). C'est le cas du célèbre *AFT d'Electronic Arts* qui, avec des menus explicites, un livret d'accompagnement d'une

grande clarté et en prime des dessins détaillant les différentes figures à effectuer, constitue l'une des références en matière de simulations de voltige, combat aérien et vol en formation.

Avant de décoller, vous allez pouvoir choisir votre avion parmi une liste assez importante dont voici quelques exemples : Spitfire, Cessna, F-18. Vous pourrez enfin tenter de quitter la terre ferme du lieu de votre choix (à ne pas tenter au départ, la sortie du hangar : c'est trop encombré et un avion à terre ça ne se manoeuvre pas comme un vélo). Un conseil pour néophytes : il ne faut surtout

pas abandonner au bout de dix crashs car dès que vous allez décoller et enfin pouvoir voler en surveillant tous vos instruments de vol (horizon artificiel, altimètre, voyant de freins, train d'atterrissage, etc.), vous allez vraiment prendre votre pied !

Ce soft risque de devenir une véritable passion que vous aimerez partager avec vos amis. En outre, appréciez l'excellente réalisation de ce simulateur qui vous fera oublier que vous ne possédez qu'un huit bits ! Hélas, si vous possédez un CPC 64Ko vous ne pourrez que vous entraîner : tant pis pour vous... En tout cas, moi je l'adopte pour ses nombreuses qualités : ça vaut bien quatre joysticks !

Disquette et cassette Electronic Arts pour CPC. Egalement sur PC et compatibles.

Laurence

COLOSSUS CHESS

Un colosse au pieds d'argile

Selon la date de fabrication des ST, il existe différents systèmes d'exploitation vulgairement dénommés "anciennes ROM" et "nouvelles ROM". Intrigués, de nombreux lecteurs nous ont écrit pour s'informer des différences. Voici donc la réponse tant attendue : Colossus Chess plante lamentablement avec les "anciennes ROM" ! Pratique pour savoir de quelle version on dispose...

Si vous possédez une version récente, vous trouverez un programme complet (échiquier 2D où 3D, réglages des temps, compositions des problèmes...etc) auquel s'ajoutent des possibilités originales qui vont du gadget (plusieurs jeux de pions, musiques d'accompagnement, il parle plusieurs langues...) à l'utile, par exemple la possibilité de retirer toutes ou une partie des pièces pour jouer à l'aveugle. On peut aussi modifier la bibliothèque d'ouverture qui s'améliore d'ailleurs d'elle-même. Une bonne idée ! Il semble hélas que cette merveilleuse bibliothèque soit à la source des bugs, car leur fréquence diminue quand on la désactive, mais cela enlève toute qualité au programme...

Sans jouer vraiment mal, ce n'est pas une révélation et dans ces conditions, rien ne justifie l'achat d'un logiciel qui plante sur une bonne partie des ST existants. Bref, les lecteurs incertains de leur machine et peu intérressés par un testeur de ROM ont donc tout à gagner en se procurant *Psion Chess* ou *Sargon 3*.

Deux disquettes CDS Software pour certains ST.

J.-Y.T.

JINKS CHUCK

Tout n'est pas rose !

A Micro News, tout comme nos lecteurs, nous aimons les softs originaux, bien réalisés et agréables à regarder. Dans ce cas, tester un jeu est un bienfait du ciel, mais hélas... **Jinks** est un casse-briques dans tous les sens du terme : il est cassant. Certes, il prend en compte le poids de la balle et chaque tableau fait plusieur écrans de large ; mais depuis le succès d'Arkanoïds, les breakouts se chiffrent par dizaines ! Dans ces conditions, on est en droit d'attendre une réalisation parfaite et effectivement on l'attend encore. Car le scrolling qui permet de se déplacer dans un tableau est d'un saccadé à faire frémir un marteau-pilon, rendant le jeu plutôt désagréable.

Pour finir et si des nounours et autres objets insolites sont les bienvenus, le tout baigne dans ce rose-prothèse qui fait l'orgueil des rateliers de nos grands-mères. Bref, le plaisir visuel n'est pas non plus au rendez-vous !

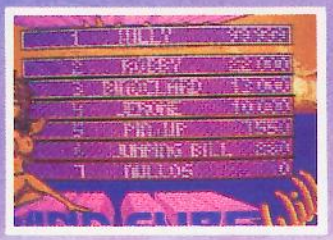
A Micro News, les jeux repompés, baclés et moches vont droit à la poubelle.

Deux disquettes Rainbow Arts pour ST.

J.-Y.T.

WIND SURF Willy

- ATARI ST
  Couleur et
  Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et
  Compatibles
  Cartes VGA, EGA,
  CGA, HERCULES



GRABUGE 89

Silmarils

Distribution exclusive LORICIELS
81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631748F

SILMARILS
1, rue Albert Einstein - 77420 CHAMPS SUR MARNE
Tél. : (1) 64.68.01.27

N O U V E A U

Micro NEWS

L'ABONNEMENT D'ENFER !

■ **Vous économisez 2 numéros en vous abonnant !**
1 an 185 F (11 numéros dont 1 numéro spécial été)

■ **Chaque mois SEGA offre deux Super System SEGA à deux nouveaux abonnés tirés au sort !**

CONSOLES DE JEUX
SEGA®
MASTER SYSTEM

☐ Je **m'abonne** à **MICRO NEWS** pour
11 numéros et joins un chèque de **185 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M. 11 numéros 295 francs UNIQUEMENT PAR MANDAT

Tél. 47 89 15 11 +

FIRST ELECTRONIQUE

TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN

MATÉRIELS D'EXPOSITION, DE DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE, RÉVISÉS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEUR D'1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

THOMSON PC-M

Ordinateur complet avec carte modem et logiciel de communication KX-TE-II
Avec moniteur monochrome
12" TTL **4 590 F** TTC
Avec moniteur couleur 14" CGA **5 590 F** TTC

THOMSON TO16 PC

Ordinateur complet avec 1 lecteur de disquettes/512 K Ram
Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution **PROMO 3 990 F** TTC
Avec moniteur couleur 14" CGA **4 990 F** TTC

PC-XT AUSSI DISPONIBLE :

Avec moniteur monochrome **5 890 F** TTC
Avec moniteur couleur **7 190 F** TTC
PC disque dur 20 Mo avec moniteur monochrome **8 590 F** TTC
avec moniteur couleur **9 890 F** TTC
avec moniteur + carte EGA **12 290 F** TTC

IMPRIMANTES

IMPRIMANTE A IMPACTS PR90-055
40 colonnes pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6.
Coup de Folie **450 F** TTC

IMPRIMANTE PANASONIC 1081
120 cps/80 colonnes (avec cables) **1 890 F** TTC

PANASONIC KXP 1180
imprimante 192 cps **2 790 F** TTC

SOURIS ET JOYSTICKS

Joystick pour MO6 TO8, TO9 **95 F** TTC
Joy Stick + interface pour TO16 **450 F** TTC
Souris pour PC, PCM et compatibles **365 F** TTC

THOMSON TO8-D

Unique

avec moniteur Couleur

+ 32 LOGICIELS DE JEUX

CADEAU JOYSTICK

2 990 F TTC

QUANTITÉ LIMITÉE

THOMSON MO6-R

Incroyable

Ordinateur sans moniteur **1 450 F** TTC

CARTE EGA +

(650 × 480)

PRIX FOU 1 290 F TTC

(dans la limite des stocks)

DISQUE DUR POUR PC/XT/AT

Carte disque dur Western digital.
20 Mo **2 790 F** TTC
Carte disque dur 32 Mo **3 390 F** TTC

DISQUETTES NEUTRES

5"1/4 DF DD - 96 TPI la boîte de 10 **29 F** TTC
3'1/2 DF DD - 135 TPI la boîte de 10 **95 F** TTC

Câbles et accessoires

Câble CI 1436 pour séries MO5, MO6 TO8, T09 **105 F** TTC
Câble CI 8020 pour séries MO5 TO7, T07/70 **95 F** TTC
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 **295 F** TTC

MONITEURS THOMSON

Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles **450 F** TTC
Moniteur 12" monochrome bifréquence pour PC, PCM et compatibles **795 F** TTC
Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles **1 950 F** TTC
Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles **3 290 F** TTC
Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles **1 595 F** TTC

EXTENSIONS

- *Extension mémoire 64 K/T07-70* **265 F** TTC
- *Cartouche Ram Nano Réseau* **495 F** TTC
- *Extension pour M05/Lecteur Quick Disk et logiciel JANE* **395 F** TTC
- *Incrustation image vidéo* **295 F** TTC
- *Modem 1200/75 Bds/Emulation Minitel pour TO7* **295 F** TTC
- *Rubans imprimante (indiquer le modèle)* **95 F** TTC

LECTEURS DE DISQUETTES

Lecteur 5"1/4, 360 K, pourTO16 PC et PCM **950 F** TTC
Lecteur 3"1/2, 320 K, pour TO9 **650 F** TTC
Lecteurs internes pour PC 5"1/4 et 3"1/2 ☎
Lecteur 3"1/2, 640 K, pour M05-T08 MO6, TO7 et TO9 **1 195 F** TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 **395 F** TTC
Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 **295 F** TTC

FIRST ELECTRONIQUE : le spécialiste Micro Thomson.
Nous avons en stock : tous les périphériques et accessoires pour les familles MO5, MO6, TO7, TO8, TO9, TO16.
Interrogez-nous ! Expéditions France et Outre-Mer.

DÉSIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE (Sauf imprimantes, Moniteurs, U.C./Port dû)	Jusqu'à 5 k	50 F
Règlement : comptant joint à la commande		TOTAL

DATE

NOM

ADRESSE

*Sauf certains matériels.

à renvoyer rempli et signé à : FIRST ELECTRONIQUE 124, bd de Verdun 92400 Courbevoie

Nos prix peuvent être changés sans préavis et ne sont valables que pour le mois en cours.

FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Tél. 47 89 15 11 + Fax 43 33 57 20

PAC-LAND

Cerises et boules de gomme...

Vous connaissez le célèbre, l'incontournable Pac-Man, le héros des salles de jeux, le premier véritable personnage de la micro ludique ? Inutile de vous décrire le jeu puisque vous y avez tous consacré des heures, des soirées entières. Pourtant, vous ne connaissez peut-être pas bien son univers, le fameux Pac-Land. Vu de dessus, il ne ressemble à rien d'autre qu'à un immense dédale de rues, carrefours, pièges et zones de ravitaillement en bonus. Cette fois, avec Pac-Land, vous allez guider votre super héros au beau milieu de la circulation urbaine, dans les centres de ravitaillement de son pays et lui faire éviter tous les aliens qui se lanceront farouchement à sa poursuite, à bord de voitures ou d'hélicos très dangereux pour le pacifiste que vous incarnez. Contrairement aux traditionnels jeux de Pac-Man, vous allez suivre la petite boule de profil et vous devrez la guider de gauche à droite de votre écran. Les commandes sont très limitées : vous utiliserez votre joystick vers la gauche ou la droite et appuierez sur "fire" pour faire sauter Pac-Man au dessus des obstacles. Bien sûr, vous pourrez obtenir des bonus (sous forme de nourriture) et des boules de gomme au pouvoirs magiques (elles permettent de happer les ennemis qui se trouvent dans les parages). Les décors sont très naïfs avec des couleurs franches, peu travaillées. Le tout est bien entendu accompagné d'une musique un peu bastringue, très à sa place avec ce type de jeu. L'essentiel ici est de rejoindre les high-scores, voir même de les dépasser, ce qui ne demande pas au soft de posséder une animation graphique hyper sophistiquée. Une bonne distraction certes, mais pas une grande production tout de même...

Disquette Quicksilva (Grandslam) pour CPC. Egalement sur ST, C64 et MSX.

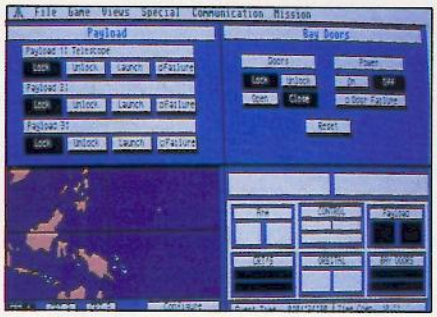
Laurence

ORBITER

C'est pas du jeu !

Spectrum Holobyte s'était déjà illustré avec *Gato*, le célèbre jeu de simulation de sous-marins sur PC et Apple. Du coup, l'éditeur récidive avec une simulation assez inattendue. Le résultat est à la hauteur de nos espérances. Avec la navette spatiale, vous allez atteindre le firmament des couches stratosphériques et même au delà. Largués les ridicules F16 et autres *Falcon*, on passe au niveau supérieur et... on cesse de jouer. C'est d'ailleurs là que le bât blesse : certains risquent d'être rebutés par la complexité affolante du soft. Il y a des cadrans partout, à tel point qu'il faut se pencher dessus pour les lire en sélectionnant telle ou telle partie du tableau de bord. Rien que d'arriver au bout de la check-list constitue une aventure, alors imaginez ce que sera de faire décoller le bazar... Je ne parle pas de la vision de la terre une fois en orbite, vous n'y êtes pas encore...

Ça se passe comme on imagine que les missions se passent, le centre de contrôle vous demande de faire plein de manœuvres compliquées, à commencer par vérifier la radio ; le temps de la trouver, la voix digitalisée a répété cinquante fois son message, c'est l'enfer. En plus, il n'y a même pas un avion ennemi à descendre...



Une fois en haut, il faut encore faire des tas de trucs, comme se servir du bras articulé par exemple. Ça a l'air de rien, mais c'est pire que tout, de quoi vous faire passer l'envie d'être"astrospationaute" . Vraiment, on se demande ce qui est le plus admirable, la simulation de la navette ou l'implacable habilité de ce soft à vous rendre fou... Dans un cas comme dans l'autre, c'est... bien !

Disquette Spectrum Holobyte pour Atari ST. Existe aussi pour Amiga, PC/ Compatibles et Macintosh.

E.L.

VINDICATORS

Arrête ton char !

Vindicators n'est rien d'autre qu'une bataille de chars futuriste. Futuriste par les décors j'entends, car si la version d'arcade était une réussite totale, l'adaptation sur ST n'est pas un chef-d'œuvre. Les graphismes ne sont pas à la hauteur d'un Amstrad CPC (sauf les explosions, spectaculaires), pas plus que l'animation qui a dû être pensée pour des gens réellement très fatigués. Même si vous dépassez couramment les 0.8 grammes d'alcool dans le sang, vous ne risquez pas d'être dépassé par l'action, je vous l'assure. Je ne vous parlerai pas de la sonorisation, indigne même d'un ZX81... si, tout compte fait, digne d'un ZX81 mais sans plus.

Ce logiciel semble néanmoins avoir beaucoup de succès, bizarre...

Deux disquettes Tengen pour Atari ST. Bientôt sur Amiga, CPC, C64 et Spectrum.

B.D.

Il a l'habitude d'obtenir ce qu'il veut.. Cette fois, il veut se venger

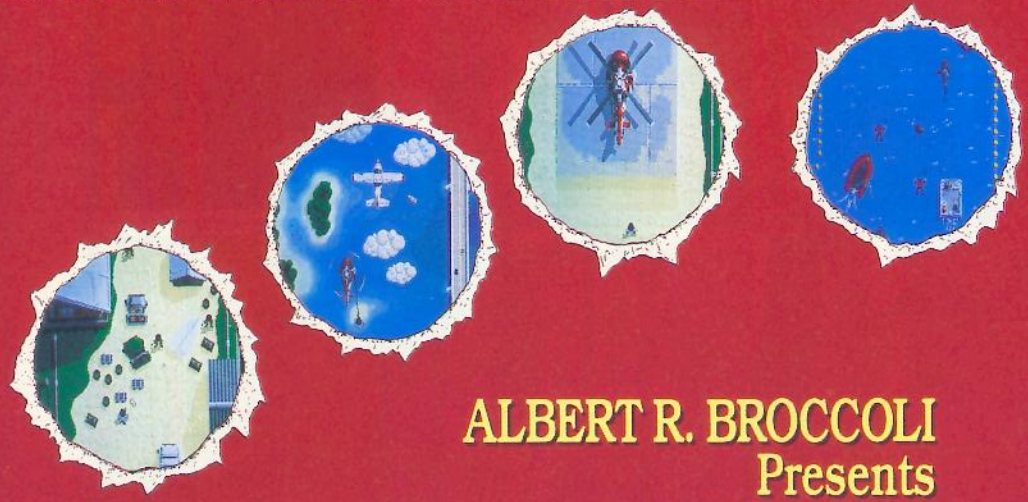
Il est grand... Il est de retour. Il s'appelle James Bond 007... Vous le retrouverez dans une superbe adaptation du nouveau film PERMIS DE TUER et vous pourrez même prendre sa place.

PERMIS DE TUER est un jeu à multiples rôles et à multiples niveaux. Vous conduisez des hélicoptères, des bateaux et des tanks, vous faites quelques sauts en parachute et quelques tours en ski nautique.

Votre but est ferme, votre arme aussi. Votre tir doit être très précis pour éliminer tous les méchants.

Vivez les actions et les aventures du plus célèbre mais non moins Secret Agent au monde, 007, dans le film le plus nouveau et le plus génial du moment.

James Bond dans PERMIS DE TUER... bientôt sur vos petits écrans et tout près de vous.



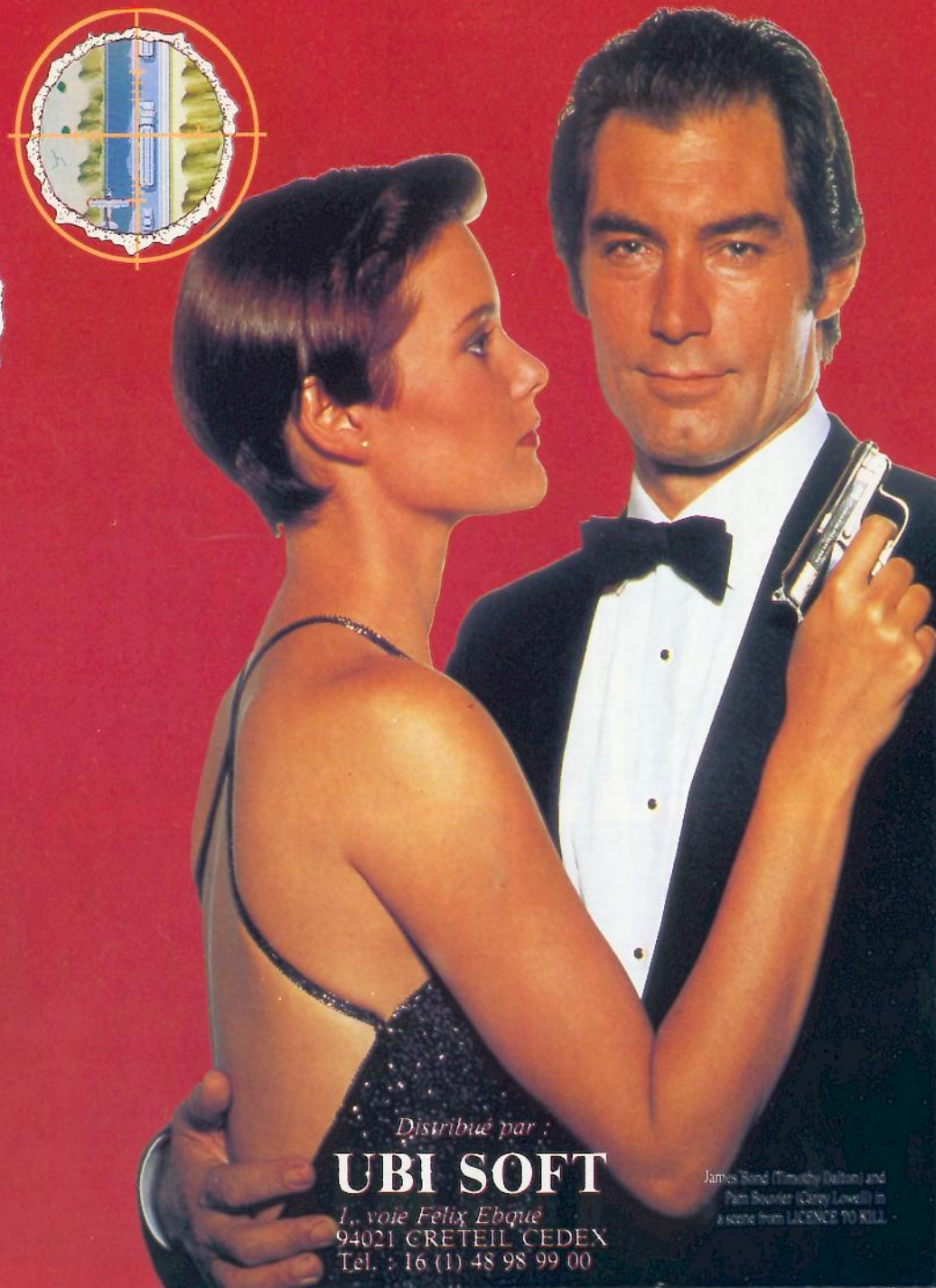
ALBERT R. BROCCOLI
Presents
TIMOTHY DALTON
as IAN FLEMING'S
JAMES BOND 007

PERMIS DE TUER

Bientôt disponible sur
ATARI ST, AMIGA, PC, C64, AMSTRAD et SPECTRUM

DOMARK

Distribué dans les FNAC fnac *et les meilleurs points de vente.*

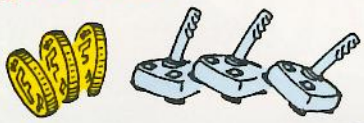


Distribué par :

UBI SOFT
1, voie Felix Eboue
94021 CRETEIL CEDEX
Tel. : 16 (1) 48 98 99 00

James Bond (Timothy Dalton) and Pam Bouvier (Carey Lowell) in a scene from LICENCE TO KILL

THE REAL GHOSTBUSTERS



Raseurs de fantômes

La premiere flamme grille le monstre, la deuxième l'aspire avant qu'il ne se rétracte. C'est comme ça que fonctionnent les pétoires à protons de nos bons vieux chasseurs de spectres. Activision, qui nous avait offert un soft plutôt médiocre pour la sortie du film *Ghostbusters,* remet ça avec **The Real Ghostbusters**, mais cette nouvelle version est bien meilleure que la précédente.

En tant que membre de l'équipe des Ghostbusters, vous devez "nettoyer" les dix niveaux du jeu infectés par d'horribles

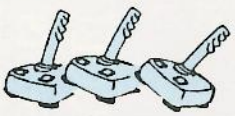
spectres.

Lorsqu'une créature a été touchée, elle se transforme en une entité ectoplasmique inoffensive, n'hésitez pas alors à l'aspirer avec votre rayon à protons afin de récupérer les objets qui pourraient vous aider dans votre mission (recharge de protons, bouclier protecteur, ou "Slimer", un petit fantôme sympa qui vous protègera). A la fin de chaque niveau vous attend un fantôme un peu plus costaud que les autres ; il vendra chèrement sa peau (ou son drap) pour protéger la clé qui vous permettra de passer au niveau supérieur. Un conseil, pour vous débarrasser du gardien du premier niveau, n'allez pas sur le toit de l'immeuble où il vous attend, attirez-le vers vous, puis canardez-le depuis l'immeuble d'en face... Résultat garanti ! Il est possible de jouer à deux, c'est même fortement conseillé, car les représentants de l'au-delà sont nombreux. Dans l'ensemble, les monstres ont des looks rigolos (surtout les violets avec une trompe), mais on les distingue assez mal. Les décors quant à eux sont plutôt moches et pas très lisibles. Malgré tout, Real Ghostbusters est un logiciel auquel on prend vite goût, surtout en mode deux joueurs, et il devient difficile d'éteindre l'ordinateur une fois qu'on a commencé. Bon, moi j'y retourne, encore une partie mais c'est la dernière...

Disquette Activision pour Amiga, également disponible sur Atari ST, Amstrad CPC et C64.

M.L.

FAMILY BILLIARDS



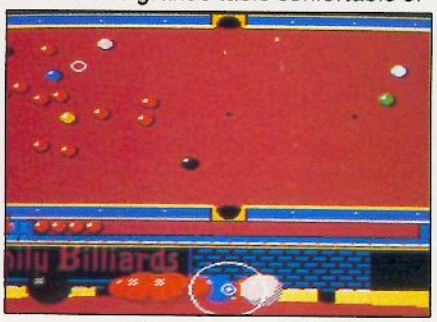
Duel de boules

Chers lecteurs, par pitié, oubliez quelques instants vos penchants primitifs, vos tendances obscènes et vos fantasmes lubriques, car vous seriez en totale incompatibilité avec l'essence même de *FamilyBilliards*, une simulation tout à fait avouable.

Que peut au juste proposer ce soft ? Tout d'abord une grande table confortable offrant des possibilités de coups sans cesse renouvelés. Cette table si tentante est entourée des décors neutres de l'établissement, qui est fréquenté uniquement par les connaisseurs. Quatre variations du jeu s'offrent à votre choix impulsif, engendrant des situations et des positions multiples : le billard américain à 9 ou 15 boules, le billard français (le plus fin) et le sooker. En cours de partie, vous disposez à la fois d'une vue verticale et, pour ceux qui veulent saisir les problèmes à bras le corps, sur le terrain. Ainsi, en combinant ces deux points de vue, on parvient à une excellente vision d'ensemble et, de ce fait, on évite quelques regrettables erreurs d'ap-

préciation et de précision. Ne croyez pas- que vous serez astreint à des efforts en solitaire, car vous avez l'opportunité d'adjoindre un partenaire informatisé (iiih !) ou plusieurs partenaires en chair et en os (aaah !).

Ce soft, sous des apparences tranquilles, cache une richesse qu'on découvre au fil des parties. Le graphisme clair et proportionné, la musique judicieusement rythmée soutiennent bien l'action. Regrettons que le partenaire informatisé soit si fort et si expéditif. Heureusement, l'éventail des possibilités est vaste et n'oublions pas la morale du billard moderne : à un, c'est bien ; à deux, c'est mieux ; à trois, on a moins froid ; à quatre,- faut s'battre... Comment pourrait-on ignorer un soft si riche ?



Mégarom Pack-In-Video pour MSX 2

L.M.

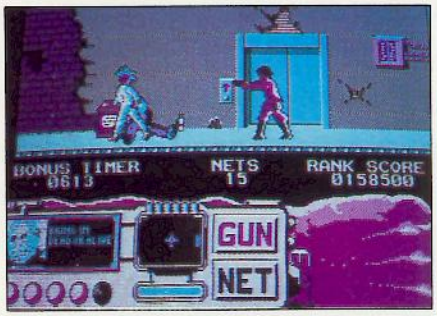
TECHNOCOP

Le justicier en Ferrari

En cette période de terreur, vous êtes sans doute le seul capable de remettre les choses en ordre dans cette ville trouble et violente qui baigne dans le sang de ses citadins. A cet effet, vous possédez une arme à feu et des filets qui vous serviront à capturer les coupables morts ou vivants. Hélas, votre ouvrage n'est pas sans risque et, pour échapper à vos ennemis, vous n'avez qu'une ultime solution : dégainer le premier. En outre, il serait trop simple que tout se déroule au même endroit : il vous faudra faire pas mal de kilomètres pour vous rendre d'un lieu à un autre (votre temps sera comptabilisé pour tout arranger). C'est pourquoi vous avez choisi le véhicule le mieux adapté à ce type de course : une Ferrari bien entendu !

Vous voyez, l'action est au rendez-vous dans *Technocop*, qui va faire de vous un justicier hors pair. Eh oui ! car il ne sera pas franchement difficile de progresser dans ce jeu mi- arcade, mi-aventure. Au départ, vous allez vous trouver vraiment mauvais dans la conduite de votre super bolide lorsque, (ô surprise !) vous allez vous voir attribuer un bonus de 50 000 points pour votre bonne conduite... Ah ben ça alors ! Puis, vous allez commencer la chasse aux meurtriers, un vrai jeu d'enfant du même cru et... pan, tu es mort ! Ça risque de les dérouter les pros du PC ! C'est qu'ils ne sont pas habitués à ces jeux plus rigolos que difficiles.

Malgré le scrolling lent et saccadé, il faut avouer qu'il n'est pas mal ficelé, ce soft. Il



y a de l'animation, des graphismes corrects et un certain intérêt pour un joueur habitué aux logiciels plus stratégiques. Inutile toutefois d'être un as du volant ou du joystick, *Technocop* se dirige très bien

au clavier. Ni vraiment bon, ni franchement mauvais, c'est un jeu moyen tout simplement...

Disquette Gremlin pour compatibles PC. Existe aussi sur C64, ST, Amiga.

Laurence

CHESS WORKER

Il manque une case !

Une base de données, c'est un ensemble d'informations auxquelles on peut accéder selon différents critères. *Chess Worker*, c'est un programme - francais - qui se propose d'utiliser ce concept pour aider un joueur à progresser aux échecs. En effet, mémoriser une partie de Maîtres puis rechercher la réponse de Kasparov dans telle position est une tâche parfaite pour un ordinateur mais pénible pour un humain. L'utilisation est la suivante : on choisit dans une bibliothèque la partie que l'on désir jouer, le PC affiche l'échiquier - carte CGA requise - et on rentre sa partie. A chaque coup, Chess Worker peut chercher dans la banque une position similaire et proposer une suite en cas de succès ; pratique pour s'entrainer ou pour jouer par correspondance ! On peut aussi créer ses propres banques et transférer des parties de l'une à l'autre, les sortir sur imprimante ou encore définir des problèmes. On trouve aussi des limitations, parmi lesquelles l'absence regrettable de véritable recherche multicritère dans une banque, ce qui rend parfois ardu l'accès à une partie. Il n'est pas non plus possible de rentrer une variante ou un commentaire sur une position. De plus, l'interface utilisateur n'est pas un modèle de convivialité ni de vitesse. Par exemple, si vous ne disposez pas d'un échiquier électronique type Léonardo connecté à la prise RS232, il faut rentrer les coups au clavier (D2-D4 G8-F6 etc). C'est pénible et lent, surtout si on est en mode recherche !

Bien que l'on y trouve de bonnes idées, Chess Worker laisse une impression de rusticité - voire d'inachevé ! En conséquence, nous attendrons avec impatience une évolution de ce logiciel...

PS : Il faut mentionner l'existence d'une autre base de données "échiquéenne" : *Chess-Base*. Cette dernière semble beaucoup plus rapide, plus complète et procure un bien meilleur confort d'utilisation. Son prix est également plus élevé...

Deux disquettes Microïds pour PC.

J.-Y.T.

DARK FUSION

Sous-secco

C'est un tue-moi-ça SF avec bonus genre *Exolon* ! Ai-je tout dis ? Quasiment presque ! J'ajoute que si les dessins sont très mignons avec une animation convenable, le maniement du perso principal est loin d'avoir l'insoutenable légèreté des êtres créés par ce prodigieux programmeur de Cecco. De plus, du point de vue de l'originalité graphique, ça être tout pompé ! J'ai vu une espèce de chenille violette qui serpente autour d'une tour, ainsi qu'une photo d'un joli serpent bien agressif, qui indiqueraient que des

efforts graphiques ont été faits, mais je n'ai pu, faute de force joystickéenne allez plus loin que le bout du scrolling horizontal ! Même si le scénario est un peu plus élaboré (trois zones pour chaque niveau, et trois niveaux différents) et tente de soutenir l'action, celle-ci est plutôt du genre Perrier éventé : pas mauvais bien sûr, mais... pas bon quand même.

Cassette Gremlin pour CPC. Egalement sur C64 et Spectrum. Bientôt sur ST et Amiga.

Alain Badoit.

HOLOCAUSTE

Le survivant de l'enfer

Juillet 2004. L'Union Soviétique et les Etats-Unis poursuivent la course aux armements. Des usines sibériennes viennent de sortir des missiles nucléaires hyper-sophistiqués. L'ultime arme de destruction.

En ce doux mois de juillet, le soleil brille. Soudain, c'est l'horreur. Les Soviétiques ont déclenché par erreur un de leurs joujoux. Riposte immédiate des Américains. L'affrontement nucléaire est inévitable. Le téléphone rouge ne répond plus. C'est la fin ! Par chance, une équipe de scientifiques placés en hibernation dans un abri souterrain, peut encore sauver la planète.

Quatre ans après l'holocauste, l'ordinateur central vous réveille. Vous sortez de votre torpeur hivernale et revenez à la vie : Vous êtes dans la salle de cryogénisation et vos trois compagnons sont encore à l'état de glaçons. Vos minutes, vos secondes sont comptées.

Le jeu se joue en temps réel ; deux heures vous sont accordées pour mener à bien votre mission. Vous errez dans les différentes pièces du bunker et vous découvrez l'ordinateur central, un Cray de la 5ème génération. Vite allumez-le ! Vous pourrez ainsi lire le dernier rapport et découvrir des indications précieuses par la suite. Au passage, prenez le stock d'aimants cachés sous le lit, les lunettes à infrarouges et la combinaison.

Ce logiciel est dans l'ensemble bien réalisé. Les différentes actions sont à entrer au clavier (ex : allumer ordinateur). L'analyseur syntaxique est bon et certaines réponses sont plutôt marrantes. Les déplacements s'opèrent grâce aux touches fléchées du clavier. L'aventure est assez difficile, mais vous ne devrez pas flancher : le sort du monde est entre vos mains !

Disquette MBC pour Amstrad CPC.

J.-P. L.

RAFFLES

L' Argent de la vielle

Une maison. Un voleur. Une vieille héritière. Que croyez vous qu'il se passât ? Oui...Vous avez une petite idée ? Comment...Non... Enfin voyons, l'héritière n'épousa pas le bandit au grand coeur. Au contraire, elle abusera de la situation . Et voilà notre voleur embarqué dans une sombre aventure. Il devra retrouver le magot planqué par le défunt mari. Un vrai scénario de la série Arlequin. Des joyaux sont cachés un peu

partout dans la maison (allez donc prendre un bain...).

Le vieux de la vieille était un type complètement loufdingue. Il se livrait à des expériences pas très nettes sur des animaux. De la génétique mal digérée. Un conseil, faites attention où vous mettez les pieds. Des souris hyper-agressives et des canaris affamés vous attaquent en permanence. Sales bêtes ! Des plantes bizarroïdes décorent les pièces. Attention, certaines sont mortelles !

Pendant ce temps, la fausse riche héritière piaffe d'impatience au premier. Quel sale caractère ! Ne perdez pas de temps retrouvez vite les joyaux de la famille et mettez les bouts. Sinon vous risquez de croupir dans cette bâtisse pour l'éternité. Gasp ! Quel cauchemar...

Ce soft est plutôt bien réalisé. Les décors de la chaumière sont agréables. Mais il y a un hic : le système du jeu ressemble comme un frère à *Crafton et Xunk* et à *L'Ange de Cristal.* Si vous possédez ces deux logiciels, inutile d'en acheter un troisième. Sinon pourquoi pas ?

Disquette Edge pour ST.

Existe aussi sur Amiga et CPC.

J.-P. L.

TRIVIAL MUSIC

Trouvez la clé

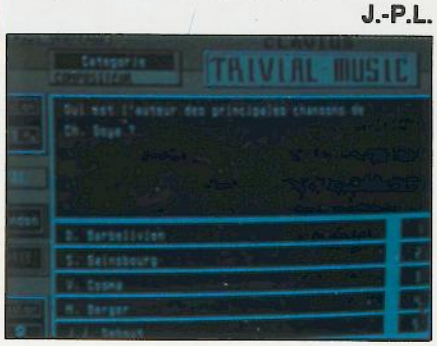
Prenez un jeu de table mondialement célèbre, transposez-le sur ordinateur. Faites le réduire et incorporez-y un seul et unique thème : la musique. Mélangez le tout avec plusieurs séries de questions et saupoudrez d'une multitude d'options. Vous obtenez alors **Trivial Music**. Voilà une idée qu'elle est pas mauvaise !

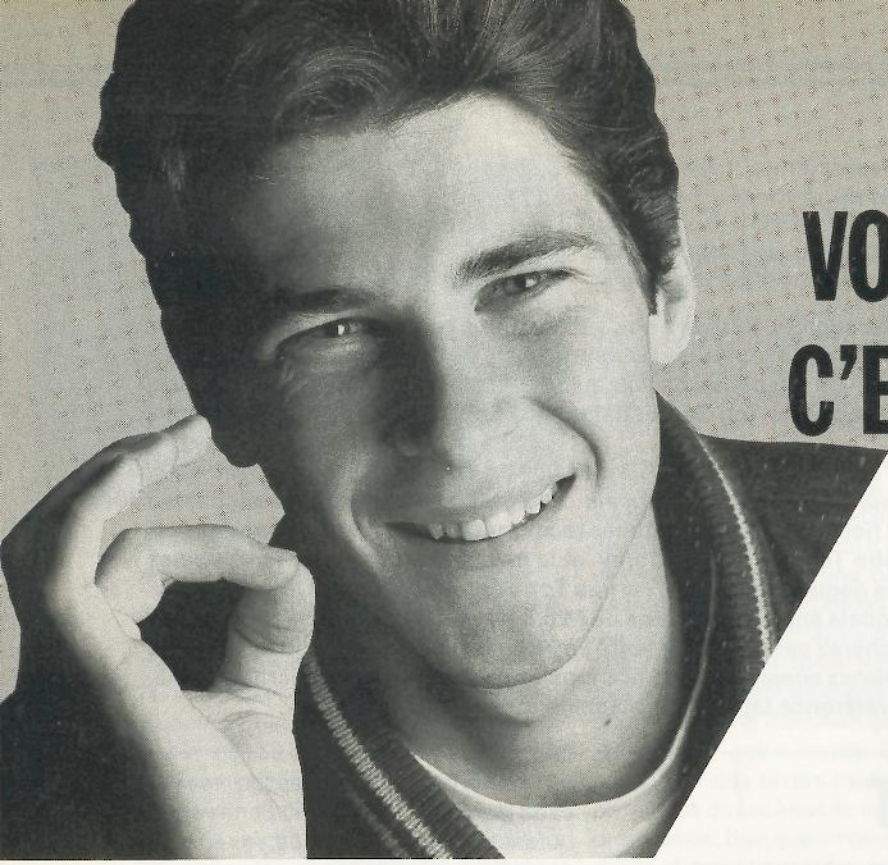
Attention : ce logiciel ne fonctionne qu'en monochrome. L'écran de présentation affiche une série de menus. Vous pouvez à votre guise jouer seul ou à deux, faire varier le temps disponible pour répondre, changer le comptage des points, et une option vous permet d'accéder à la fonction Midi, ce qui est très utile pour les heureux possesseurs d'un synthé. Vous pouvez également charger des fichiers contenant plusieurs séries de questions. Au programme : solfège, actualités, disques...

Une fois votre sélection terminée, le premier écran s'affiche. Première interrogation : qui est Alice Cooper ? Vous avez le choix entre 5 réponses. Du style : c'est le nom d'une cantatrice (pas chauve). Il y en a pour tous les goûts et si vous avez de solides connaissances, ce logiciel peut vous amusez et vous permettre de tester votre Q.I. musical.

Disquette Clavius pour ST.

J.-P.L.





EQUIPEZ VOTRE AMIGA 500, C'EST LE MOMENT !

PARCE QUE.

Jusqu'au 30 juin 1989 vous bénéficiez d'un choix exceptionnel de configurations à des prix promo.

Le mois dernier COMMODORE annonçait le nouveau prix de l'AMIGA 500 (—10 % soit 4250 F TTC).
Aujourd'hui, une autre bonne nouvelle. C'est au tour des périphériques et interfaces d'afficher une baisse de prix hyper-sympa.

Pour l'AMIGA 500

—14 %	Lecteur 3''1/2 externe	Nouveau prix : **1190 F** TTC
—17 %	Disque dur 20 Mo	Nouveau prix : **4990 F** TTC
—19 %	Imprimante 80 col. 120 cps	Nouveau prix : **1690 F** TTC
—32 %	Imprimante couleur 80 col. 120 cps	Nouveau prix : **2290 F** TTC

...et l'AMIGA 2000 n'a pas été oublié :

—4 %	Kit disque dur 20 Mo	Nouveau prix : **4990 F** HT (5918 TTC)
—11 %	Kit disque dur 40 Mo	Nouveau prix : **7990 F** HT (9476 TTC)
—11 %	Carte passerelle AT avec lecteur 5''1/4	Nouveau prix : **7990 F** HT (9476 TTC)
—17 %	Kit disque dur PC 20 Mo	Nouveau prix : **4290 F** HT (5088 TTC)

SAGHA

Vous avez vu les pourcentages? Alors c'est le moment d'aller plus loin avec vos AMIGA.

Commodore
10 MILLIONS DE MICRO-ORDINATEURS DANS LE MONDE

M. _____ MN
Adresse _____
_____ Tél. _____
désire recevoir une documentation sur : ☐ Les périphériques A. 500 ☐ Les périphériques A. 2000
Liste des revendeurs : MINITEL VERT N° 36 05 12 12 (appel gratuit)
COMMODORE : 150/152, Avenue de Verdun - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

LE CHOIX DE LA PASSION

TOP SECRET

Des secrets, encore des secrets, toujours des secrets ! Vos lettres sont de plus en plus nombreuses, il y en a partout, de toutes les couleurs, de toutes les tailles, des petites, des grandes, des moyennes ! Ça fait plaisir de voir autant de courrier, continuez comme ça, mais de grâce n'envoyez pas de Top Secret datant de Mathusalem, ma grand-tante les trouve dépassés !

N'oubliez pas de noter la phrase suivante : *"Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger"*. Comme d'habitude, les heureux veinards dont nous publions les astuces recevront un jeu. N'oubliez pas de noter sur quelle machine votre Top Secret fonctionne et la machine sur laquelle vous voulez un jeu si vous gagnez. Important : si vos Top Secret sont courts, n'oubliez pas de préciser quels anciens numéros de Micro News vous aimeriez recevoir car vous ne gagnerez pas de jeux si votre votre envoi ne comporte qu'une dizaine de lignes. Notez aussi que nous prenons en priorité les lettres écrites lisiblement, de préférence tapées sur machine ou sur imprimante.

Ce mois-ci, c'est MICROPROSE qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux aux gagnants ; y'a d'la simulation dans l'air !

AMIGA- ST

ELITE

Firebird

Et ça continue pour tous les tricheurs en herbe, ceux qui veulent tout, tout de suite et qui le crie bien fort et ceux qui veulent épater la galerie... Si vous désirez devenir l'élite de *Elite* sans vous fatiguer, voici de quoi vous contenter.

Pour obtenir une Energie Unit hors normes, n'hésitez pas, mettez les valeurs 00 et 02 aux octets 30 et 31. Vous voilà doté d'une superbe Naval Energie Unit. Pour faire le plein de fuel sans payer (bande de radins !) mettez 46 en 1F. Si votre curseur ne vous plaît pas, essayez les valeurs allant de 00 à 09 en B9. Toujours plus fort, si vous êtes attiré par des équipements spéciaux mais que les crédits vous font défaut, vous pouvez augmenter votre "cash" en modifiant les valeurs en 18, 19 et 1A. Pour avoir le maximum, mettre les valeurs à FF, sauf en 18 où une valeur de 1F est conseillée. Au delà de cette limite, vous risquez le plantage pur et simple... radical ! Si vous aimez jouer les pirates, mais que la police vous cherche un peu trop l'époux dans la tête, amusez-vous donc à blanchir votre Legal Statut en mettant 00 aux octets 90 et 91. Et ce n'est pas fini : pour augmenter votre nombre de points, ceci afin d'accéder plus rapidement aux missions, il suffit de modifier les octets 93 et 94. Et pour finir, sachez que l'octet 97 contient les données relatives à votre grade. Modifiez ce dernier à votre guise, grâce au tableau suivant...

00 = Harmless
01 = Mostly harmless
02 = Poor
03 = Average
04 = Above Average
05 = Competent
06 = Dangerous
07 = Deadly
08 = ELITE

Bon, maintenant le premier qui râle, il se prend un coup de military laser... compris ? Au fait... qui donc est arrivé au grade d'Archangel ? Personne ? Et les vaisseaux Génération, les avez-vous vu ? Non plus ? Tss tss, quel manque de persévérance, enfin, vivement Elite 2 !

POLICE QUEST

Sierra-On-Line *(Suite et fin)*

IDENTIFICATION D'HOFFMAN : en revenant, il faudra faire un tour par les quais afin d'identifier, grâce à son tatouage, le corps d'Hoffman qui après s'être évadé s'est fait descendre !

LE PLAN : En revenant chez Morgan, grand conseil de guerre. Un plan à la James Bond est élaboré afin de faire tomber ceux qui, à partir de l'hôtel Delphinia dirigent la pègre de la ville. Une fois les cheveux teints en blond (ne pas oublier de regarder le mode d'emploi sur la bouteille de teinture) sous la douche, et après avoir revêtu un complet digne d'Al Capone, revenir chez Morgan en se plaçant derrière son bureau du côté du téléphone. Après avoir écouté ses conseils et empocher de quoi jouer de grosses sommes, il faut regarder le téléphone : on obtient ainsi le numéro de Morgan.

DANS LA GUEULE DU LOUP : à l'hôtel, il faut tout d'abord louer une chambre à l'accueil, puis en se conformant aux ordres de Morgan, aller prendre un verre. Sweet Cheeks Marie jouera le jeu. Après la conversation, aller voir le barman et dire "poker" au lieu de commander un verre. Après la réponse, monter dans la chambre avec Marie, téléphoner à Morgan, puis aux renseignements (N° tél : 0) pour commander un taxi à Marie. Revenir ensuite au bar et commander de jouer au Poker.

Note : pour gagner, il est essentiel de sauver dès le moindre gain.

Après avoir gagné 500 $, remonter dans la chambre où arrivent bientôt les renforts promis par Morgan. Demander au détective isolé le stylo émetteur, puis retourner jouer au Poker. Après cela, si vous gagnez à nouveau, votre partenaire principal vous proposera de monter dans sa chambre pour parler affaire. Acceptez, mais avant de rentrer dans la pièce, faites CTRL-D... Ce qui suit est le dénouement de l'histoire. ■

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

ST - PC - AMIGA - ARCHIMEDES

FISH !

(Rainbird)

(Envoyé par Pascal Béchard)

Voici la première partie de la solution pour le dernier jeu d'aventure de Rainbird, le passionnant Fish ! Les remarques sont de Pascal, merci pour nous !

Commençons par le *smooth warp*.
Ne vous occupez pas de cet abruti de Micky Blowtorch. SE - SE - E - open cage - open cupboard and get all from it - W. Et voilà, le perroquet explosif est libre (pas pour longtemps !).
Wear gloves - hold crucible with tongs - NW - NW - Attendez que cet enf... de Micky Blowtorch se tire et : get disc - E - E - S - S - E - put disc in crucible - get mould - hold crucible in fire - put gold in mould. Il faut maintenant refroidir l'or... W - W - W - N - NE - E - attendez que le moule soit refroidi et... Break mould with hammer - get ring ! Ouf ! Finalement, ce n'était pas trop difficile n'est-ce pas ?

Maintenant, l'heure est venue de faire votre petit jag*ged warp* quotidien. Prenez les jeans et mettez les - S - search rubbish - get torch - light on torch - E - E - E - E - S - drop torch - get pew - vous devez vous demander pourquoi j'ai lâché la torche ? Tout simplement parce qu'avec la torche et le banc, on se fait repérer par les hippies qui sont en fait les sept fins - N - N - drop pew - S - S - get torch - N - N.
Et maintenant, les catacombes... D - S - search debris - move lid - D - examine altar - get cord - U - N - U - climb pew - climb arch - tie cord to gargoyle - D - pull cord (et boum !) - get gargoyle - D - S - put lid in doorway - D - untie cord - put gargoyle in hole - examine column - look in chalice - get grommet... et voilà !

Pour le sm*all warp*, il n'y avait qu'une difficulté : le producteur ! En examinant Rod, vous remarquerez qu'il tient une bouilloire... hé hé... la solution est donc simple : Ask Rod to make coffee, et il s'exécutera ! Ensuite : get cassette - W - W - push switch - open wooden door - S - get bin - N - open control door - N - open cupboard - get cleaner - set fader to eight - play cleaner with player - Attention, le producteur n'est pas réellement content, alors : S - E - E - ask Rod to make coffee (il est très obéissant) - W - W - N. Faites play *chrome cassette in player* et recommencer pour les deux autres. Retenez bien le nombre que l'on vous donne ensuite. S - E - E - Ask Rod to make coffee - open glass door - N - set lock to (le numéro que l'on vous a donné) - open cabinet - get spindle.
Vous voilà maintenant arrivé à la deuxième partie de Fish ! Bonne chance... ■

ST - PC - AMIGA

Explora

(suite et fin)

EGYPTE

Nord
Est
Nord
Nord
prendre amulette
actionner H
actionner H6
actionner HD
actionner HD
Nord
Nord
amulette + serpents
Nord
Ouest
mettre grappin
dans le trou
up
actionner 2ème
actionner 3ème
actionner 4ème
actionner 5ème
examiner tombeau
prendre bague
prendre carte
actionner 2ème
down
Nord
tourner torche à droite
down
Sud
Sud
Ouest
Sud
poser papyrus
up
actionner on
up
actionner on
mettre Mexique
dans fente

MEXIQUE

Est
Est
prendre collier
Ouest
Sud
Ouest
Nord
Ouest
Ouest
collier + maya
Nord
Nord Est
Nord Est
Est
Est
examiner trou
tourner la boule
prendre clé

(Suite page 54)

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

ED'EN COMPUTER
102 Av. du Général M.BIZOT
75012 - PARIS
Tel:43.42.22.50
Vente par Correspondance-C.Bleue
CREDIT CETELEM-Paiement differe

AMIGA

Amiga 500 avec cable peritel....: 3990.Fr
Amiga 500 + Moniteur 1084 S....: 6990.Fr
Amiga 2000 avec cable peritel : 11590.Fr
Amiga 2000+Moniteur 1084 S..: 14590.Fr
Prix spéciaux pour enseignants sur le 2000,téléphonez avant d'acheter,chut!!
Lecteur externe 1010 .....: 1190.Fr
Moniteur A2080 haute definit.....: 4390.Fr
Extension memoire A501 512K..: 1290.Fr

EXTENSION 1 MEGA POUR 1000 et 500 EXTENSIBLE 2 MEGAS:3250.F

ATARI

Atari 520 STF.....: 3490.Fr
Atari 520STF+Moniteur mono: 4980.Fr
Atari 520STF+Moniteur Coul...: 5490.Fr
Atari 1040STF+Monit Mono.....: 5990.Fr
Atari 1040STF+Monit Coul.....: 7490.Fr
Mega ST2 +Monit mono.....: 9990.HT
Mega ST4+Monit Mono.....: 12950.HT
Pour les Megas avec LASER Telephonez

EXTENSION 520 à 1040: 1050.F

POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR DES CADEAUX .TELEPHONEZ NOUS!!!

DIVERS

STAR LC 10.....: 2490.Fr
STAR LC 10 Couleur.....: 2950.Fr
STAR LC 24 10.....: 3990.Fr
Tapis Souris : 75.Fr - Disquettes 3½ : 9.9.F
DEPANNAGE SOUS 48H TOUTES MARQUES

SERVICE DEPOT-VENTE

VENTES: Déposez vos ordinateurs. Nous le vendons, le garantissons pour vous. Ensuite nous sommes là pour aider à concrétiser votre futur achat.
ACHETEURS: Venez fouiner et trouver la machine dont vous rêvez. Votre rêve nous le réaliserons et le garantirons

T:43.42.22.50 EDDIE

EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER

Ouest	mettre futur dans
Nord Ouest	fente
Nord Est	
Nord est	**FUTUR**
Nord	actionner TV
Nord	actionner pupitre
Nord ouest	mettre pierre dans
Nord Ouest	la tête
Nord Est	prendre uniforme
Est	prendre pistolet
Gants + buisson	mettre uniforme
mettre bague dans	Nord
le trou	Est
(attendre 13h01)	Est
mettre or dans le	Nord
trou	Nord
up	actionner sas
mettre clé dans	prendre combinai-
serrure	son
prendre carte	mettre combinai-
down	son
Ouest	Ouest
Sud Oest	actionner panneau
Sud Est	gants + fusible
Sud Est	Est
Sud	Sud
Sud	Sud
Sud Ouest	Ouest
Sud Ouest	Ouest
Sud	Ouest
Sud Est	Ouest
Sud	Nord
Sud	actionner boîte
Sud Ouest	prendre torche
Sud	Sud
Sud	Est
Nord	Est
Ouest	Est
up	Est
actionner on	mettre clef dans la
prendre carte	serrure
up	Dire merci à
actionner on	Philippe. *(Fin)*

AMIGA - ST

SENTINEL

(Firebird)

(Envoyé par Jean-Luc Manchon)

Voilà un bon Top Secret comme on les aime. De plus, il concerne un des rares jeux totalement originaux dans la micro : **Sentinel** ! Et visiblement, Jean-Luc Manchon partage cet avis, puisqu'il n'a pas hésité à parcourir les mondes de ce jeu pour parvenir à l'ultime tableau ! Fanas (ou fadas) de *Sentinel*, le code du tableau 9999 vous sera dévoilé le mois prochain...

1 -> 23778582	467 -> 45698696
2 -> 44881440	477 -> 54954057
4 -> 51737669	498 -> 98488449
5 -> 17877351	528 -> 76596673
6 -> 50994690	565 -> 17158364
8 -> 16257084	584 -> 93719449
9 -> 75861478	616 -> 65399487
10 -> 43428170	625 -> 24856646
11 -> 40556356	651 -> 73325408
12 -> 46845888	667 -> 89824919
13 -> 64263669	701 -> 85407998
14 -> 95116641	727 -> 74330599
15 -> 64046644	771 -> 04588913
16 -> 66974534	795 -> 54489404
17 -> 40859486	821 -> 11061310
18 -> 68627185	845 -> 91006715
21 -> 97749846	888 -> 09675796
23 -> 59975267	916 -> 35806767
24 -> 57677950	936 -> 42579595
25 -> 35627696	965 -> 72849748
38 -> 66947638	996 -> 49171682
39 -> 80949893	1023 -> 57142265
47 -> 14716478	1058 -> 53527981
65 -> 28635444	1085 -> 75740729
66 -> 68657887	1108 -> 57629955
75 -> 22167433	1133 -> 54886120
102 -> 68482823	1160 -> 80021301
116 -> 79346847	1190 -> 59773507
144 -> 32351417	1210 -> 62527476
160 -> 29885676	1240 -> 46755017
189 -> 52396516	1268 -> 48873564
216 -> 30475942	1292 -> 53691291
254 -> 06159977	1321 -> 07890931
285 -> 56771317	1354 -> 92679248
303 -> 18696985	1383 -> 69968765
324 -> 54180858	1410 -> 86975992
344 -> 97567565	1452 -> 51476453
363 -> 86034865	1474 -> 79387067
386 -> 55559406	1494 -> 71749366
401 -> 95975445	1511 -> 76385799
430 -> 82124936	1515 -> 96439724
446 -> 53857455	1537 -> 57557824
1569 -> 21981588	2907 -> 96510693
1595 -> 64085545	2925 -> 63859472
1609 -> 06653945	2948 -> 87179869
1634 -> 77724502	2986 -> 56341852
1661 -> 88967414	3006 -> 87385880
1685 -> 45359589	3031 -> 47725106
1715 -> 94986635	3048 -> 14813448
1736 -> 54568897	3054 -> 49416155
1767 -> 90877084	3077 -> 67894794
1797 -> 16758714	3123 -> 17141066
1824 -> 95834676	3156 -> 64475506
1831 -> 34666569	3169 -> 26887727
1867 -> 09927108	3202 -> 55757525
1887 -> 38343654	3223 -> 97489233
1922 -> 71759971	3256 -> 59636498
1951 -> 92540771	3234 -> 69662995
1974 -> 64065948	3257 -> 57544769
1998 -> 55688339	3276 -> 59568365
2037 -> 23482576	3285 -> 36990730
2061 -> 60758478	3312 -> 41254239
2084 -> 79635856	3346 -> 85058459
2108 -> 78502775	3377 -> 55674193
2145 -> 67865637	3400 -> 30588057
2180 -> 19870210	3427 -> 79766847
2206 -> 69051595	3453 -> 68485921
2231 -> 67968620	3484 -> 49595944
2258 -> 63879578	3518 -> 09346645
2283 -> 14819749	3555 -> 65956149
2315 -> 41857998	3586 -> 47437872
2337 -> 97919525	3625 -> 87657558
2340 -> 22594594	3658 -> 83741885
2356 -> 24268885	3686 -> 55006557
2378 -> 74597612	3715 -> 09900266
2391 -> 45071656	3742 -> 37846636
2397 -> 36592095	3766 -> 49535449
2404 -> 06906357	3782 -> 60398936
2433 -> 82680648	3803 -> 47859635
2434 -> 08962775	3840 -> 50058807
2476 -> 46569574	3854 -> 71736660
2507 -> 81575745	3887 -> 94716871
2530 -> 12784597	3917 -> 85677896
2564 -> 06750414	3941 -> 96703653
2585 -> 77786544	3976 -> 84752931
2611 -> 34975557	4016 -> 89418875
2637 -> 73232916	4050 -> 49520927
2673 -> 09666696	4084 -> 96071163
2702 -> 89731345	4127 -> 18783457
2724 -> 54752438	4149 -> 21528546
2749 -> 21496258	4186 -> 60404240
2776 -> 49365544	4214 -> 96867548
2799 -> 85269479	4242 -> 03628254
2818 -> 85537204	4273 -> 65165742
2848 -> 32417984	4297 -> 85618531
2872 -> 60670964	■

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

ST - PC - AMIGA

ZAC MAC KRAKEN

(Lucasfilm)

(Suite)

Mettre le faux-nez et le chapeau, ouvrir la porte du guichet, utiliser l'ordinateur (pour effacer sa note de téléphone), revenir devant l'immeuble, utiliser la petite clé sur la boîte aux lettres, utiliser le document rempli (filled application) dans la boîte et la refermer. Aller à l'appartement.
Pour avoir des miettes de pain : ouvrir la boîte à outils, utiliser la clé anglaise sur le "pipe" (pour démonter le tuyau), utiliser le pain rassi dans le lavabo, appuyer sur l'interrupteur (met en marche le broyeur), prendre les miettes de pain.
Pour aller à Seattle, lieu du reportage : aller à l'autobus, utiliser le kazoo (cela réveille le conducteur), entrer dans le bus, utiliser la carte de crédit dans le lecteur de carte de crédit (on s'en serait douté, non ?).
A l'aéroport : acheter le livre à l'homme, (pour les autres voyages en avion, utiliser le terminal de réservation) prendre l'avion.
Dans l'avion, aller aux toilettes, prendre le papier toilettes, utiliser le papier... dans le lavabo, utiliser le lavabo. Aller au four à micro-ondes, utiliser l'œuf dans le four, allumer le four. Aller au premier fauteuil, prendre le coussin, prendre le briquet, ouvrir tous les casiers (porte-bagages), prendre le réservoir d'oxygène.
Une fois arrivé : sortir de l'avion et de l'aéroport, prendre la branche d'arbre, donner les noisettes à l'écureuil, utiliser la branche d'arbre sur l'entré de la grotte (permet de dégager l'entrée), entrer dans la grotte, allumer le briquet, utiliser la branche pour attraper le nid abandonné.
Pour allumer le feu : utiliser le nid dans la fosse à feu (encore une superbe traduction...), utiliser la branche d'arbre dans la fosse, utiliser le briquet sur la fosse.
Aller aux marques étranges, utiliser le crayon jaune sur les marques étranges (fait apparaître une pièce secrète), aller dans la pièce secrète, utiliser la telecommande (elle libère le cristal), prendre le cristal bleu, revenir à l'aéroport.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI, AMIGA, Amstrad, *Archimedes*, **VICTOR**

UNITES CENTRALES

Amiga 500	SUPER PROMO N.C.	Atari 520 ST	3490,00
Amiga 500 écran 1084S		Atari 520 ST coul.	5490,00
Amiga 2000		Atari 1040 ST	4725,00
Amiga 2000 écran 1084S		Atari 1040 couleur	7490,00
Promo EDUCAMIGA		Atari 1040 mono	5990,00
Amiga 2000 écran 1084S	11500,00	Mega ST1 mono	6990,00
Amiga 2000, ecran 1084S, carte XT	13990,00	Mega ST1 couleur	8490,00

EXCLUSIF
Lecteurs externes complets (Nec, double face), Atari et Amiga
3"1/2..... 1250,00 frs
(lecteur 1Mo, extra plat)
5"1/4..... 1550,00 frs
(40 et 80 pistes, très silencieux)

DIVERS

Moniteur multisyncro.	5990,00
Carte FlickerFlixer	4490,00
Extension 512Ko	1290,00
Extension 2Mo interne	6490,00
Carte 68020	13990,00
Carte AT	9390,00
Scanner A4, 200dpi, 16 gris	4990,00
Scanner A4, 600dpi, 64 gris	14290,00
Tablette CRP A4	4650,00

ARCHIMEDES
La nouvelle génération des ordinateurs 32 bits à architecture R.I.S.C. c'est Archimedes.
Toujours plus de logiciels, contactez-nous
Modèle A 310..... 12450,00 TTC

SUPER
Reprise aux meilleures conditions de votre Atari pour tout achat d'un AMIGA

OCCASIONS
1ère main des machines révisées garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence.
Appelez-nous au 42.43.22.78.

DOMAINE PUBLIC
Arrivages constants des Etats-Unis, d'Angleterre & d'Allemagne.
jeux-démos-langages-utilitaires-images
Envoyez-nous une enveloppe timbrée pour recevoir notre catalogue gratuit (specifiez l'ordinateur)
30 frs la disquette, la 5ème gratuite !!!

TOUS LES LOGICIELS DU MARCHE AUX MEILLEURS PRIX

IMPRIMANTES
Star LC 10
Star LC 10 couleur
Star LC 24-10
Epson LQ-500
Nec P6 plus
Xerox 4020
H.P Paintjet
Super promo!!! Les prix les plus bas du marché

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62, rue Gabriel PERI 93200 Saint-Denis
Métro Basilique Saint-Denis
Du lundi au samedi de 9h à 19h sans interruption
Ouvert le dimanche matin de 9h à 12h30
Tél : 42.43.22.78
Fax : 42.43.92.70
Grand parking à proximité

ATARI-ST COMPILATIONS

LES BEST DE US GOLD 299F
+ OUT RUN +1943
+STREET FIGHTER+GAUNTLET 2
PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
SIMULATION 16 249F
+SUPER SKI +GRAND PRIX 500
+IRON TRACKERS

INCROYABLE!

FORCES MAGIQUES 149F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
ACTION ST 149F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

CASTTLE WARRIOR	199F
CHAOS STRIKES BACK (SUITE DUNGEON MASTER)	185F
DOUBLE DETENTE	199F
H.A.T.E.	199F
RENEGADE	195F
RENEGADE 3	199F
STORMLORD	199F
SUPER SCRAMBBLE	199F
THE GAMES SUMMER	199F
VIGILANTE	199F
XYBOTS	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

3 D POOL	**199F**
AAARGH	185F
ARMALYTE	199F
AQUAVENTURA	225F
ASTAROTH	185F
BALANCE OF POW. 1990	**249F**
BAT	249F
BATTLECHESS	**249F**
BATTLETECH	199F
BLOOD MONEY	**245F**
CALIFORNIA GAMES	195F
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	199F
DEJA VU 2	249F
DRAGON LORD	**199F**
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
FERRARI FORMULA ONE	**245F**
FRIGHT NIGHT	195F
GARY LINEK. HOT SHOT	**195F**
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	185F
HERCULE	185F
HERMES	**249F**
HYBRIS	**245F**
I.O.U.	245F
KICK OFF	**269F**
KINGS QUEST IV	**295F**
KULT	275F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LICENCE TO KILL 007	**199F**
LORDS OF RISING SUN	**199F**
MANHUNTER	249F
MAUPITI ISLAND	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MILLEMIUM 2,2	**199F**
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	199F
PANIC STATIONS	**199F**
PAPER BOY	185F
PIRATES	225F
POOL OF RADIANCE	249F
ROCKET RANGER	**275F**
RUNNING MAN	249F
SAVAGE	199F
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKYFOX 2	245F
SLEEPING GODS LIE	**299F**
SORCERER LORD	**249F**
SPACE HARRIER 2	185F
SPACE QUEST 3	**249F**
STARBLAZE	199F
THEATRE EUROPE	**249F**
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	**245F**
THEXDER	245F
THE THREE STOOGES	295F

NOUVEAUTÉS (suite)

TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	199F
TT RACER	245F
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
VROOM	199F
WANDERER	185F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F

HIT PARADE ST

ARCHIPELAGOS	249F
BARBARIAN 2	185F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID 2	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON NINJA	199F
F 16 COMBAT PILOT	235F
FORGOTTEN WORLDS	199F
KARATEKA	195F
LAST DUEL	149F
MICROPROSE SOCCER	245F
OPERATION WOLF	195F
POPULOUS	249F
ROBOCOP	199F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERNALE	199F
TARGHAN	245F
VOYAGER	199F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
BAAL	195F
BALLISTIX	195F
BATMAN	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BUMPY	195F
BUTCHER HILL	199F
CARRIER COMMAND	235F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
COSMIC PIRATES	199F
DRAGONSCAPE	195F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
GALDREGON'S DOMAIN	195F
GOLD RUSH	249F
GUNSHIP	245F
HUMAN KILLING MACH.	149F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LED STORM	199F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MEURTRES A VENISE	245F
PAC MANIA	195F
POLICE QUEST 2	249F
RAFFLES	249F
RAMBO 3	185F
REAL GHOSTBUSTERS	199F
ROADBLASTERS	185F
R TYPE	235F
SKWEEK	195F
SPEEDBALL	245F
STORMTROOPER	199F
TEENAGE QUEEN	245F
THE DEEP	199F
TIGER ROAD	195F
TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT NOUVELLE GENERATION	195F
TYPHOON	195F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F

Recevez gratuitement le catalogue 16 pages couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!

Nouveau!
Des promotions flash tous les jours

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

BARBARIAN(PALACE) + ANTIRIAD	185F
BATMAN	195F
DOUBLE DETENTE	199F
FORGOTTEN WORLDS	199F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

688 SUB MARINE	245F
AAARGH	**249F**
ABRAHAMS BAT. TANK	249F
AMERICAN INDOOR SOC.	**249F**
AMERICAN ICE HOCKEY	**249F**
ARCHIPELAGOS	249F
ARKANOID 2	185F
COMBAT SCHOOL	185F
FERRARI FORMULA ONE	**249F**
FINAL COMMAND	215F
GARY L. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	249F
HERMES	**249F**
KARATE KID 2	245F
KULT	275F
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LORDS OF RISING SUN	249F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2,2	**249F**
MODEM WARS	**199F**
NIL DIEU VIVANT	299F
OPERATION WOLF	**195F**
POLICE QUEST 2	249F
PHANTOM FIGHTER	249F
PURPLE SATURN DAY	249F
RACK THEM	235F
RAMBO 3	185F
RED STORM RISING	235F
SAVAGE	199F
SERVE AND VOLLEY	235F
SINBAD	295F
SKWEEK	195F
SORCERER LORD	**249F**
SPACE QUEST 3	**249F**
STARGLIDER 2	249F
TEENAGE QUEEN	249F
THE DEEP	199F
THE LAST NINJA 2	**245F**
THEATRE EUROPE	**249F**
THUNDERBLADE	**249F**
THUNDER HOPPER	**249F**
TIGER ROAD	245F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
T.K.O.	245F
TT RACER	235F
ULTIMATE GOLF	195F
WEIRD DREAMS	249F
WEC LE MANS	199F
ZANY GOLF	235F

HIT PARADE PC

BARBARIAN (PSYNOSIS)	249F
BATTLEHAWKS 1942	249F
DOUBLE DRAGON	195F
F16 COMBAT PILOT	235F
OUT RUN	149F
TARGHAN	265F
TEST DRIVE 2	295F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AFRICAN RAIDERS	220F
944 TURBO CUP	195F
CHUCK YEAGER'S AFT	299F
CRAZY CARS 2	249F
DREAMZONE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
HEROES OF THE LANCE	225F
INTERNATION.KARATE +	245F
JET FIGHTER	445F
KARATEKA	195F
LA LEGEND DE DJEL	220F
LED STORM	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
LOMBARD RAC RALLY	245F
NEBULUS	195F
SPEED BALL	245F
STARRAY	245F
TITAN	249F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+EXOLON+ZYNAPS
AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+ VAMPIRE'S EMPIRE
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS
+SUICIDE MISSION+SECONDS
OUT+FROST BYTE

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER **

ASTAROTH	249F
BATMAN	245F
CASTTLE WARRIOR	245F
DOUBLE DETENTE	249F
RENEGADE	249F
RENEGADE 3	249F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
STORMLORD	199F
THE GAMES SUMMER	195F
VIGILANTE	199F
XYBOTS	199F

AUTRES NOUVEAUTES **

3 D POOL	**199F**
ARCHIPELAGOS	249F
AQUAVENTURA	235F
ARMALYTE	199F
COLOSSUS CHESS X	**249F**
COMBAT SCHOOL	195F
DE LUXE PAINT 3	**749F**
DARK FUSION	199F
DOMINATOR	**249F**
DRAGONSCAPE	195F
DRAGONSLAYER	299F
ECHELON	249F
F16 COMBAT PILOT	**245F**
F.O.F.T.	275F
FLYING SHARK	199F
GALDREGON'S DOMAIN	**195F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GHOST AND GOBBLINS	245F
GUERRILLA WARS	225F
HATE	**199F**
HERMES	**249F**

NOUVEAUTÉS (suite)

I.O.U	195F
JOURNEY	**299F**
KULT	**249F**
KICK OFF	**269F**
LEISURE SUIT LARRY 2	**299F**
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	299F
MILLEMIUM 2.2	**249F**
NECRON	249F
NEUROMANCER	**249F**
NIL DIEU VIVANT	299F
OUT RUN US EDIT.	199F
PANIC STATIONS	**199F**
POLICE QUEST 2	**249F**
POWERDROME	**245F**
QUESTRON 2	245F
RAMBO 3	225F
RAMPAGE	**249F**
ROBOCOP	**249F**
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
SKRULL	**225F**
SHOGUN	**249F**
SKWEEK	199F
SLEEPING GODS LIE	**299F**
SPACE HARRIER 2	235F
SPACE QUEST 3	**249F**
SUPER SCRAMBLE	**199F**
THE CHAMP	245F
THE DARK SIDE	249F
THE LAST NINJA 2	**245F**
TIME SCANNER	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
ULTIMA V	235F
ULTIMATE GOLF	195F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	199F
WEC LE MANS	249F
WEIRD DREAMS	235F

HIT PARADE AMIGA

BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
COSMIC PIRATES	195F
DRAGON NINJA	249F
FORGOTTEN WORLDS	199F
MICROPROSE SOCCER	245F
POPULOUS	249F
TEST DRIVE 2	295F
VOYAGER	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

1943	225F
BAAL	185F
BATTLETECH	249F
BALLISTIX	195F
BLOOD MONEY	245F
CRAZY CARS 2	249F
CYBERNOID 2	195F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
ELITE	245F
FALCON	295F
HUMAN KILLING MACH.	149F
INT.KARATE PLUS	249F
LA LEGENDE DE DJEL	220F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LAST DUEL	149F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MANHUNTER	249F
PAC MANIA	195F
PROSPECTOR	249F
ROAD BLASTERS	225F
R TYPE	235F
RUN THE GAUNTLET : LA COURSE INFERNALE	249F
RUNNING MAN	245F
SPACE HARRIER	225F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TARGHAN	245F
THE DEEP	199F
THE KRISTAL	285F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
WANDERER	225F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F

LES CLASSIQUES MICROMANIA : 99 F

Une nouvelle collection des meilleurs titres publiés pour votre ordinateur, réédités à des prix clubs.

NOUVEAU

ATARI-ST
ARCTIFOX
BARD'S TALE I
FOUNDATIONS WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKYFOX 2
SUPER HANG ON
MUSIC CONSTRUCTION SET
W. CLASS LEADERBOARD
THUNDERBLADE

PC COMPATIBLES
ARCTIFOX
BARD'S TALE I
LEGACY OF THE ANCIENTS
MARBLE MADNESS
SKYFOX 2
WORLD TOUR GOLF

AMIGA
ARCTIFOX
BARD'S TALE
FOUNDATION'S WASTE
MARBLE MADNESS
OUT RUN
SKY FOX 2
THE ARCHON COLLECTION
WORLD TOUR GOLF
WORLD CLASS LEADERBOARD

DEMENT ! GRATUIT POUR L'ACHAT DE 2 JEUX AU PRIX NORMAL

(offre valable en vente par correspondance jusqu'au 30 juin)

Porte-clef exécuteur MICROMANIA, reproduit fidèlement la mitraillette, le pistolet lazer, le lancement de grenades, et d'autres effets spéciaux.

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ AMSTAR

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

3615 MICROMANIA C'EST GEANT!!!
Nouveau! Des promotions flash tous les jours

AMSTRAD COMPILATIONS

LA COMPIL' OCEAN 149/199F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
DALEY THOMPSON OLYM.CHAL
+ VINDICATOR+TYPHOON
+SALAMANDER
LE MONDE DE L'ARCADE 149/199F
+ROADBLASTERS+TIGER ROAD
+1943+IMPOSSIBLE MISSION 2
+SPY HUNTER+BLACK BEARD
+COLOSSEUM

DIX SUR DIX 149/199F
+MERCENARY+HARDBALL
+ARMAGUEDON MAN+TENTH
FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH
+SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO
GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199F
+STREET FIGHTER+SIDE ARMS
+BIONIC COMMANDO
+GUNSMOKE+DESOLATOR
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+MASK
+BLOODBROTHERS+NEBULUS
+NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+VENOMSTRIKES BACK
+MARAUDER+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CAR+COMBATSCHOOL
+SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+FLYING
SHARK+ARKANOID 1 ET 2
+BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT
LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPYX
HISTORY IN MAKING 199/249F
MEGA COMPILATION USG
+LEARDERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
SPECIAL ACTION 99/149F
+GRYZOR+TARGET RENEGADE
+INT.KARATE+SALAMANDER
+BASKET MASTER+SHAOLIN R.

COMPILATIONS (suite)

TEN MEGA GAMES 3 129/149F
++LEADERBOARD+10TH FRAME
+LAST MISSION+RANARAMA
+FIGHTER PILOT+ROCCO
+FIRELORD+IMPOSSABALL
+CITY SLICKER+DRAGON TALK
SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE
FRANK BRUNO BIG . 129/179F
AMST GOLD HIT 3 115/195F
BEST OF ELITE 2 95/145F
COLL KONAMI 115F/185F
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
FIST AND THROTTLES 119/139F
GAME SET MATCH 129/179F
GEANTS D'ARCADE 115/195F
KARATE ACE 115/175F
LES FUTURISTES 149/199F
TOP TEN COLLECT. 99/145F

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER ••

DOUBLE DETENTE	99/149F
STORMLORD	99/149F
SUPER SCRAMBBLE	99/149F
GAMES SUMMER EDIT.	99/149F
VIGILANTE	99/149F
XYBOTS	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES ••

3 D POOL	**99/149F**
BLACKLAMP	89/139F
BOMBUZAL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
DOMINATOR	**99/149F**
DOUBLE DRAGON	**99/149F**
ELITE	99/149F
KULT	149/199F
LICENCE TO KILL 007	**99/149F**
MEURTRE AVENISE	145/195F
PANIC STATIONS	**99/149F**
PROJECT STEALTH F.	145/195F
PRO SOCCER SIMUL.	99/149F
PURPLE SATURN DAY	**149/209F**
RUNNING MAN	**95/145F**
SKATE OR DIE	**95/145F**
STAR TREK	95/145F
SUPERTRUX	**99/149F**
TIGER TIGER	95/145F
TIME SCANNER	99/149F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
WEIRD DREAMS	149/199F

•• Ces logiciels doivent sortir prochainement. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA et vous connaîtrez la disponibilité exacte de chaque logiciel.

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BUTCHER HILL	99/149F
CHUCK YEAGER'S ADV FLIGHT TRAINER	95/145F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON NINJA	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
H.A.T.E.	99/149F
MICROPROSE SOCCER	109/165F
OPERATION WOLF	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
ROBOCOP	99/149F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
WAR IN MIDDLE EAR.	99/149F
WEC LE MANS	99/149F
4X4 OFF ROAD RAC.	99/149F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	145/195F
AIRBORNE RANGER	185/225F
BATMAN	99/149F
BLASTEROIDS	99/149F
BUMPY	145/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHICAGO 30"S	99/149F
DARK FUSION	99/149F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
GALACTIC CONQUER.	129/169F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF LANCE	95/199F
HUMAN KILLING M.	99/149F
HIGHWAY PATROL	145/195F
LAST DUEL	99/149F
I.S.S.	99/149F
JINKS	99/149F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LA GUERRE DES ET.	99/149F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
OBLITERATOR	99/149F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RAMBO 3	89/139F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SECRET DEFENSE	145/195F
SKWEEK	145/195F
SUPERMAN	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THUNDERBLADE	99/149F
TIMES OF LORE	95/145F
TITAN	129/169F
VINDICATORS	99/149F
WANDERER	95/139F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

SEGA

PISTOLET SEGA (+ 3 JEUX)	**359F**
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	**259F**
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	**259F**
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE MAZE	**259F**
GOLDEVIUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	**299F**
LORDS OF THE SWORLD	**295F**
MAZE HUNTER 3D	**299F**
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHOOTING GAME	**255F**
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	**199F**
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

Ne cherchez plus à Paris! Les nouveautés sont d'abord dans les boutiques MICROMANIA!

PRINTEMPS HAUSSMAN
64, bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette
Niveau -2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Recevez gratuitement le catalogue 16 pages couleurs MICROMANIA avec toutes les nouveautés. TEL. 93.42.57.12

DEMENT!!!

AMSTRAD CPC 464/6128
Kit de Téléchargement **99F**
Avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7, des centaines de Hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur
3615 AMCHARGE.

COMMODORE 64

BEST DE US GOLD	**149/179F**
OCEAN IN CROWD	**139/189F**
GAME SET MATCH 2	**139/189F**
TAITO COIN OP COL.	**125/165F**
ARCADE ACTION	**119/189F**
GAME SET MATCH	**129F/179F**

NOUVEAUTÉS

BUTCHER HILL	99/149F
DARK FUSION	**99/149F**
DOUBLE DETENTE	**99/149F**
F16 COMBAT PILOT	**145/195F**
STORMLORD	**99/149F**
TEST DRIVE 2	**ND/199F**
THE ELIMINATOR	95/139F
ULTIMATE GOLF	95/139F
VIGILANTE	**99/149F**

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	95/125F
BATMAN	99/149F
DENARIS	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
FORGOTTEN WORLDS	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
HEROES OF THE LANCE	95/139F
HUMAN KILLING MAC.	99/149F
LAST DUEL	99/149F
LED STORM	99/149F
OPERATION WOLF	95/135F
RENEGADE 3	99/149F
ROBOCOP	95/135F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
THE DEEP	99/149F
THE LAST NINJA 2	125/145F
TIGER ROAD	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

SUPER PROMOTION

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent. **(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.93.42.57.12)***

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....
ADRESSE .....
.....
Code postal ..... Tél .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration — / — Signature :

*Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant) **19 F** pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)* ☐☐☐☐☐☐☐☐

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

JEUX OFFERTS PAR MAUBERT ELECTRONIC

M S X

Surtout, n'envoyez plus rien sur King's Valley 2, nous en avons des kilos !

Voici un superbe envoi de Laurent Halter qui gagne une cartouche inédite en provenance du Japon. Il nous révèle...

LES SECRETS DE PARODIUS

Planète n°1 : la planète de glace.
Vous commencez ce niveau, comme dans *Nemesis 2*, en équipant votre vaisseau à l'aide des bonus que vous donnent les files de statues qui traversent l'écran. Déjà, la difficulté du jeu se fait sentir : les mouvements des statues sont beaucoup plus complexes que ceux des caissons de *Nemesis*. Une bonne tactique consiste à sélectionner dès le début trois ou quatre speeds, il devient alors beaucoup plus facile de détruire les autres files. Après l'espace, vous aurez affaire à des poissons surgissant de la mer. Méfiez-vous de ceux-ci, on a rarement le temps de les voir venir. Si vous détruisez tout un groupe de poissons, vous obtenez aussi un bonus. Restez en haut ou à gauche de l'écran si vous n'avez pas confiance en vous. Le missile se révèle très utile pour contrer les attaques venant du bas. Les petites têtes de penguins fixées au sol ne sont pas très dangereuses. Par contre, faites gaffe aux petites maisons d'où sortent des crustacés. A propos des bonus permettant d'améliorer le vaisseau, il en existe un particulier qui tourne sur toutes les armes. La sélection se fait pratiquement au hasard. Si vous êtes bien équipé, mieux vaut essayer de l'éviter, car il y a un risque de tomber sur la réinitialisation du vaisseau (perte de toutes les armes, options et speeds). Par contre, si vous n'avez rien ou presque, n'hésitez pas à le prendre. Après un certain temps, vous arriverez devant une statue de l'île de Pâques gigantesque. Tirez-lui très vite sur la bouche au laser : elle n'aura pas le temps de vous tirer dessus et sera bientôt KO. Si vous contournez la statue et que vous vous placez au dessous de sa tête, vous aurez accès au premier passage secret du jeu. La musique y est superbe. Les joueurs qui arriveront au bout de ce passage auront à combattre un vaisseau minuscule (8 pixels sur 8), tirant un laser qui fait bien la moitié de l'écran! Si vous ne prenez pas le passage, qui est assez risqué, vous serez attaqué par le penguin, celui de *Penguin Adventure* en personne, qui a sombré dans l'alcoolisme ! Tirez-lui sur le nombril !

Planète n°2 : la planète aux lasers.
De nouveaux ces lâches de poissons, même si il n'y a pas d'eau ! Attention, le relief de ce niveau est assez tortueux ! De nouveaux monstres : de petits chars multi-directionnels, pas bien dangereux et des sortes de m...des (en tout cas ça y ressemble !) qui vous barrent le chemin. Plutôt coriaces ! Vers la fin du niveau, il faut affronter des lasers d'abord horizontaux, puis verticaux, puis dans tous les sens. Sachez utiliser les rochers pour vous protéger. Puis, vous aurez à choisir un signe : pierre, ciseaux ou feuille, selon le célèbre jeu que tout le monde (ou presque) connaît. Si le symbole du monstre de fin, qui est une main géante robotisée, l'emporte, vous recommencez tout le niveau depuis le début ! En cas d'égalité, vous devrez combattre. Si par contre vous avez un signe supérieur, vous passez au niveau 3 sans même combattre.

Planète n°3: la planète des taupes géantes.
Le début est facile, s'il n'y avait pas ces damnés marteaux qui traversent l'écran de haut en bas et qui viennent même de par derrière. Dans ce cas, si vous avez des options, vous pouvez les placer derrière vous et tirer au moment où les marteaux passent devant celles-ci. Sinon, essayez de les contourner ou de leur lâcher un missile. Les taupes sont assez dures à détruire. Le laser est indispensable (ou alors quelques options). Tout le long de ce niveau, on peut voir de petites créatures (grenouilles, larves, éléphants, baleines...) endormies dans les parois. Je ne sais pas du tout à quoi elles servent ! Une dernière épreuve avant le monstre de fin : tout le plafond de la grotte s'écroule sur vous, pierre par pierre. Gardez votre calme et quelques speeds, mais pas trop. En restant en bas de l'écran et sous les parties les moins basses de la grotte, on arrive à survivre. Il y a toujours une faille dans les formations de pierres qui tombent. Le monstre de fin est un immense fantôme, suspendu en haut de l'écran par un fil ; lui tirer ne sert à rien. Il vaut mieux viser la base du fil (juste au dessus de la tête du fantôme), qui deviendra de plus en plus mince et se rompra finalement. Les petits gloutons que vous lance le monstre sont extrêmement résistants.

Planète n° 4 : la planète gâteau.
De nouveaux monstres : des gâteaux et des morceaux de pâte plutôt innoffensifs. Au début du niveau, les bords haut et bas de l'écran communiquent. Utilisez cette propriété pour ne pas vous faire écraser contre les murs. Si vous ne prenez pas le deuxième passage haut-bas, vous croirez d'abord être écrasé, mais si vous restez le plus possible à gauche de l'écran, vous parviendrez au passage secret de ce niveau. Vers la fin de la planète, les murs deviennent invisibles. Vous pouvez utiliser les étoiles, absentes des parties normalement murées, pour vous guider. Les monstres de fin sont superbes : tout d'abord deux colonnes de bouches qui vous lancent des dentiers métalliques. Détruisez la colonne droite, puis celle de gauche. Attention au moment ou celle-ci se rabat sur vous ! Ensuite, deux grosses boulangères en tablier essaieront de vous détruire à violents coups de cakes. Lorsque celles-ci tirent une sale tronche, c'est qu'elles ne vont pas tarder à vous foncer dessus, en soulevant leur robes pour vous écraser. Méfiance donc. Leur seul point faible : la poitrine (qu'elles ont pourtant imposante). Si, si, n'hésitez pas à lui tirer dessus...

A suivre...

AMIGA

Populous
(Electronic Arts)

Voici en exclusivité, pour les lecteurs les plus veinards et les mieux informés, un top secret envoyé par Jean-Michel Jannier.

- SCOQUEMET
- PURWILCON
- RINGMPEP
- IMMUSILL
- CORPEHAM
- QUAZITORY
- SHIDIEHOLE

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 16 (1) 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

MSX

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

ORDINATEURS MSX

MSX1

YAMAHA YIS 503 ..... 990 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 8280 ..... 5 990 F
drive 720 k
+ digitaliseur d'images

Philips NMS 8235 ..... 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 360 K, livré avec logiciel Home Office Designer + traitement de texte, etc.

MONITEURS

Moniteur Philips

Couleur 1990F
..... 2690 F
Compatible CGA - EGA..3390 F

Monochrome..... 990 F
Compatible PC 990 F

IMPRIMANTES

Philips NMS 1431 ..... 2 890 F
PRNT 24 ..... 790 F

MANETTES DE JEUX

Quickjoy122.....129F
tir automatique

Pour jeux de sport :
Hyper shot ..... 99 F
Joyball ..... 190 F

DISQUETTES

Disquettes 3 1/2 MF/2DD
(boîte de 10).....190F

Super Laydock : 2 méga	345 F	Ninja Kun : mégarom MSX2	290 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2	345 F	Scramble Formation : 2 méga MSX2	260 F
Druid : mégarom MSX2	290 F	Topple Zip : mégarom	290 F
King's Valley 2 : MSX1/MSX2	290 F	Nemesis 3 MSX1/MSX2	345 F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Eggerland Mystery 2.

DESSIN

Print Lab (cartouche) .....120 F

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Time Pilot.

CARTOUCHES à 120 F

Magical Kid Wiz, Backgammon, Raid on Bungeling Bay, Lode Runner.

CARTOUCHES à 190 F

Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Twin Bee, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Yie Ar Kung Fu, Night Shade.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 ..... 230 F
Hole In One Special ..... 230 F

King Kong..... 345 F
Metal Gear ..... 290 F
Vampire Killer ..... 290 F
USAS ..... 290 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Mr Ching, Step Up, Mue, Fruit Search.

CARTOUCHES à 290 F

Arkanoïd 2 + manette MSX2, Dragon Buster MSX2, Thexder MSX1 ou 2.

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité Référence Prix unitaire Prix total

.....

.....

Frais de port* : ..... Total : .....

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

..... Tél .....

Votre ordinateur.....

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS

SEGA

MIRACLE WARRIOR

(Solution de Tea Teck Hao)

Voici comment trouver votre compagnon et peut être finir l'aventure.
Vous commencez votre quête à Arukas dans le château d'Arasia. Tout d'abord, gagnez de l'argent et achetez un équipement. Puis, allez à Austel ; vous y trouverez le sage Kosama. Si vous avez assez d'argent rendez-vous dans la ville d'Orcho et achetez un masque (Mask) et emmenez avec vous le forgeron, ainsi votre équipement sera toujours en bon état et le masque vous permettra de voir dans les grottes. Ensuite, allez dans la grotte qui se trouve à Julus, en cherchant bien vous trouverez un coffre contenant 100 fangs et un autre contenant un casque (Helm), faites une carte sinon vous tournerez en rond. Allez ensuite dans la forêt d'Ortycia, où vous trouverez un château. Vous obtiendrez une hache (Iris) contre 300 fangs. Puis allez à Baton et cherchez et entrez dans la ville. Dirigez-vous directement chez la vieille dame qui vend des herbes. Elle vous proposera de lancer un sort (Spell), vous le lancez et miracle ! voici qu'apparaît votre premier compagnon : Guy. Achetez-lui un équipement et collectez 300 fangs. Puis allez dans les montagnes de Dirke et dans le château qui s'y trouve et vous aurez un sabre (Turos) contre 300 fangs. Allez ensuite à Hierax et trouvez le village des forgerons à la frontière du désert, et contre 40 à 60 000 guilders, ils vous remettront vos armes spéciales (Iris et Turos) à 100% de leurs forces (comme dans la notice). Si l'un de vos personnages meurt, il y a un village de résurrection dans les montagnes de Penteus. Dirigez-vous vers la ville de Minos et achetez des herbes (Herbs) et remettez votre niveau d'énergie au maximum. Puis allez dans les montagnes de Decima, vous y trouverez une grotte gardée par un renard. Si vous le tuez, il vous donnera une armure spéciale (Kronos), si vous aviez eu des Nuts en tuant des Liphants, envoyez-les pour bien entamer le renard puis finissez-le à la main. Utilisez vos herbes et allez vers la forêt de Kokalos et sauvegardez avant d'y entrer. Puis allez vers le petit passage qui mène à la presqu'île Kadmos. Là se trouve un squelette que vous pourrez tuer avec Guy.
Si vous passez, trouvez un village au milieu de la presqu'ile et vous pourrez avoir un bateau (Ship) contre 30 000 guilders. Ce bateau vous servira à aller au pays d'Eratos. Quand vous y serez, allez dans la ville de Doris et trouvez la maison où une jeune femme en soutien-gorge vous permet de jeter un sort. Jetez-le et que voyez-vous? Votre 2ème compagnon : Médi. Collectez 300 fangs et allez au château Elatoria pour avoir, contre vos 300 fangs, une épée pour Médi. Allez ensuite à Karme pour acheter des bâtons de tremblements de terre (Staff of Earthquakes) contre 10 000 guilders. Ensuite, allez à Iphis pour avoir des statues contre la magie (Stone of Protection) contre 50 fangs. Allez ensuite dans l'île qui est dans le lac à Iphis. Entrez dans la grotte et vous trouverez un nain. Jetez un sort et voici qu'apparaît Turo. Votre dernier compagnon. Puis montez sur l'aile la plus haute de la chaîne de montagne à Iphis. Vous trouverez un monument, jetez un sort et vous pourrez avoir tout l'équipement spécial de Turo. Retournez ensuite dans les grottes où vous ne pouviez pas aller lorsque Médi n'était pas avec vous. Vous y trouverez les équipements spéciaux de vos personnages. Puis allez à Gorophonos dans l'île dans le lac, vous y trouverez un village qui vous donnera un bateau pouvant naviguer dans les mers sombres (Fine Ship) et qui vous permettra d'aller à Aréos. Allez dans les montagnes Agenor, au milieu se trouve un carré de désert, appuyez sur le bouton 2 et jetez un sort. Vous pourrez ainsi avoir une clé (Key dans la notice).
Maintenant je vous laisse trouver les deux autres clés et affronter Terarrin.

Trucs

1) Lorsque vous rencontrerez des moines blancs (Whites Monks) parlez-leur, il remettront vos barres d'énergie au maximum.
2) Lorsque vous rencontrerez des monstres avec des grandes barres, essayez de les attaquer, car certains sont très résistant mais très faibles d'attaque (ex : Gurol, Egara).
3) Lors de votre quête, visitez tous les recoins des pays, car vous pourrez trouver des villes, villages et châteaux.
4) Dans les villes, lorsqu'on vous propose de donner de l'argent (500 guilders) pour une simple donation, acceptez car vous aurez en échange des informations importantes pour finir l'aventure.
5) Achetez des plumes dans chacune des villes que vous rencontrerez car elles pourront vous téléporter dans les villes où vous les avez achetées, quelque soit la distance.
6) Sauvegardez lorsque vous gagnez une arme spéciale ou une grosse somme d'argent, car ainsi vous n'aurez pas besoin de recommencer depuis le début si vous mourez.
Bonne chance. ■

Et voici déjà des trucs pour Golvellius (envoyés par Olivier Beer-Gabel). Ce super jeu sera testé dans le prochain numéro !

GOLVELLIUS

D'abord, si vous n'arrivez pas à trouver les bottes aquatiques, je peux vous dire où elles se trouvent (sinon on ne vous en parlerai pas, d'abord !). Elles sont sur la plage, tirez avec votre épée sur les palmiers et une caverne s'ouvrira.
Les bottes d'ascension ne peuvent vous appartenir que si vous avez le miroir. Le miroir est dans la fôret d'Haidi, dans un endroit où se trouvent des taupes roses. Tirer sur une des pierres et une caverne s'ouvrira. Les bottes se trouvent au nord de la forêt d'Haidi où se trouvent des fantômes. L'épée de la vallée se trouve dans le royaume de Taruba, près de la rivière. L'épée légendaire est plus difficile à trouver, elle se trouve au nord dans la forêt d'Haidi, là où se trouvent des fantômes et des chevaliers blancs.
La bague qui permet de détruire les pierres indestructibles se trouve au nord de la forêt de Fosbus sur une île. Le pendentif en forme de cœur se trouve dans le royaume de Taruba ; pour l'avoir il faut les bottes d'ascension. Le pendentif est entre plusieurs pierres. Pour ceux qui veulent savoir où est le puissant bouclier, il est à l'entrée du monde de Jasba où se trouvent des chauves-souris roses (si vous n'aimez pas le rose, vous pouvez toujours jouer à autre chose !).
Pour ceux qui ne veulent pas attendre, voici un code :
07KQ CHPZ XNOS 36GF Q5X7 2O3L 5e4e QMQL ■

JEUX OFFERTS PAR BANDAI-NINTENDO

NINTENDO

CASTELVANIA

(Voici la suite du Top Secret du n° 19, par Frédéric Cètre).

Pour tuer la mort, il faut vous placer tout en haut à gauche avec un boomerang triple et faire feu sans relâche. Pour le sixième monstre, le Prince du Mal, il faut le tuer avec le fouet seulement, de façon à économiser un maximum de cœurs.
Le Prince du Mal lance des billes d'énergie alors, pour le tuer, il faut attendre qu'il montre son bras et sauter et fouetter le au visage en même temps il faut le toucher 16 fois (au fouet). Une fois tué, reculez vite car il se transforme en un énorme monstre, le dernier. Pour le tuer, il faut le brûler avec les bombes à feu (dont les cœurs ont été précieusement économisés) et le fouetter si nécessaire. Et voilà, fini, enfin presque et l'aventure repart de plus belle.

Voici où trouver des trésors.

Pour le premier, il faut traverser le jardin et, au lieu de rentrer dans le château, il faut sauter par dessus la porte de façon à être à droite de la porte.
Le deuxième se situe au Stage 2 où il y a des monstres marins, il faut aller à droite, descendre d'un bloc de pierre, puis casser le bloc du dessus, remonter sur les blocs supérieurs et se laisser tomber sur les blocs qui sont au niveau de l'eau.
Le troisième se situe au Stage 4, il faut monter les escaliers, faire un trou dans le mur et rentrer dans le trou, puis redescendre les escaliers.
Le quatrième est au Stage 7 où il y a deux petits escaliers à gauche et un grand à droite. Se mettre sur la plate-forme qui comporte quatre blocs, se mettre à droite et se baisser.
Pour les autres : trop compliqué à expliquer.

Et voici des astuces pour Goonies 2, envoyées par Patrick Louis et Serge Dieudonné et par Denis De Clercq.

GOONIES 2

Voici d'abord un code avec tous les objets et tous les goonies : C'G JY4 ! 4WQ "OKZ.
A l'endroit où vous démarrez, essayez d'avoir des clés sinon ça ne sert à rien. Entrez dans la deuxième porte, faites GO (flèche en haut), mettez la flèche sur Tools, positionnez-la sur Ladder, faites GO (flèche en haut), vous vous trouverez dans une pièce noire, faites GO (flèche à droite), puis GO (flèche en bas), montez et allez à gauche, montez l'échelle, allez à droite jusqu'à la porte, entrez, faites GO (flèche en haut), allez à droite jusqu'à la porte, entrez, faites GO (flèche en bas), allez à gauche, descendez l'échelle du bas, descendez les échelles, montez sur les briques (essayez de ne pas tomber pour ne pas perdre de temps), pensez à Annie, allez à la porte du haut, entrez, faites GO (flèche à gauche), vous êtes dans une pièce noire, positionnez la flèche sur Tools, prenez le Hammer, mettez le un peu plus bas que le centre de la pièce, vous devriez entendre un petit son mélodieux, faites GO (flèche en haut), allez à la porte du bas, entrez, mettez la flèche sur Tools, puis appuyez sur le bouton B, mettez la flèche sur Diving Suit, vous devez être dans l'eau, allez à la porte du bas, entrez-y, mettez la flèche sur Tools puis sur Key et là... admirez le génie de Konami !
Pour avoir les bombes et les cocktails molotov, il faut prendre le poing et taper au milieu des murs, mais il n'y en a pas à tous les coups.
Pour mettre les bombes ou lancer les cochtails molotov, mettre la commande vers le haut et appuyer sur le bouton A. Le boomerang est la meilleure arme, car il tire sur les côtés, en haut, en bas, mais pour tirer en bas, il faut se baisser et pour tirer en l'air, sauter et tirer en même temps.
L'attribut magique nécessaire sont les lunettes, mais pour les lunettes, il faut aller dans les glaces où il y a le boomerang, taper avec le marteau au milieu du mur quand vous rentrez et un coffre apparaît. Mais attention, quand vous allez sur le pont, un certain monstre vous enlève le boomerang.
Pour l'échelle, il faut d'abord prendre la tenue de plongée, car elle est dans l'eau. La tenue de plongée est dans un coffre invisible qui se trouve avec les lunettes. ■

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE Tél.: 61.23.48.02.
800 TITRES EN STOCK PERMANENT
AMIGA - AMSTRAD - ATARI ST - MSX - PC - SEGA - THOMSON

SEGA Vous avez fini un jeu, et vous aimeriez bien en changer. Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence.
N.B. : Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE

NOM	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
ADRESSE	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	TOTAL		FORFAIT ÉCHANGE (100 FX nombre de titres)	.....
Signature	+30 F contre remboursement		**TOTAL**	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat poste ☐ Contre rembours. (30 F)
*Nous téléphoner pour les disponibilités. Merci.

CLUB SEGA
CHANGEZ DE JEU !!...
POUR 100 F (port compris)

CARTES 100 F
BANK PANIC-F 15 FIGHTER-GHOSTHOUSE-MY HERO-SUPER TENNIS-TEDDY BOY - TRANSBOT

CARTOUCHES 1 MEGA 250 F
ACTION FIGHTER-ALEX KIDD-ASTRO WARRIOR-AZTEC ADVENTURE-BLACK BELT- BLADE EAGLE-CHOPLIFTER-ENDURO RACER -FANTAISIE ZONE-GANGSTER TOWN-GLOBAL DEFENSE-GREAT BASEBALL-GREAT BASKET-GREAT FOOTBALL-GREAT GOLF-GREAT VOLLEYBALL-KUNG FU KID-MISSILE 3D-PRO WRESTLING-QUARTET-RASTAN SAGA-RESCUE MISSION-SECRET COMMAND-SHANGAI-SHOOTING GALLERY-THE NINJA-WONDERBOY-WORLD GD PRIX-WORLD SOCCER-ZILLION-ZILLION 2

CARTOUCHES 2 MEGA 200 F
AFTER BURNER-ALEX KIDD 2-CAPTAIN SILVER-DOUBLE DRAGON-FANTASY ZONE 2-GOLLVELIUS-KENSEIDEN-LORD OF THE SWORD-MAZE HUNTER 3D-MONOPOLY-RAMBO 3-ROCKY-SHINOBI-SPACE HARRIER 3D-THUNDER BLADE-WONDERBOY 2-ZAXXON 3D-POSEIDON WARS 3D-YF

CARTOUCHES A 300 F
MIRACLE WARRIOR-FANTASY STAR

COURRIER DES LECTEURS

— DANS LES POIREAUX —

Salut les pros ! Fidèle lecteur de votre sublime revue, j'aimerais savoir si des jeux comme Y's, Miracle Warrior et Phantasy Star (sur Sega, bien sûr) valent des jeux comme Ultima, King's Quest, etc. (parce que, bonjour les prix !). Je voudrais répondre à monsieur Attimont : si Micro News parle des jeux sur consoles en bien, c'est qu'ils le méritent. De plus, s'il trouve qu'on ne parle pas assez du ST, je ne sais pas ce qui lui faut ! J'ai parié avec un copain que vous publierez ma lettre. Si je perds, je dois bouffer un kilo de poireaux crus tout en écoutant le dernier Mireille Mathieu. Sauvez-moi !
(Xavier, Colombes)

Tous les goûts sont dans la nature. Je dirais tout simplement que ces softs sont, à quelque nuance près, sensiblement les mêmes : aventures et longues quêtes sont le lot quotidien des héros. Quant aux prix, nous avons déjà expliqué qu'un jeu sur cartouche est forcément plus cher qu'un jeu sur disquette mais que, par contre, il est pratiquement indestructible et se revend facilement d'occasion. Certains magasins *(2010 Electronics ou JSI)* reprennent les cartouches d'occasion. Faites vos comptes et vous découvrirez qu'en échangeant vos anciennes cartouches, vous ne paierez pas plus cher qu'avec les jeux en disquettes, tout en bénéficiant des avantages des cartouches.

Nous nous abstiendrons de rentrer dans la polémique entre possesseurs de micros. Notre position, bien que délicate, est claire : chacun sa machine et Micro News pour tous ! Un petit conseil pour finir : ne pariez jamais à moins d'être sûr de gagner.

— SOPORIFIQUE —

Salut à toi, digne successeur de l'HHHEBDO. Amigaïste depuis peu, une question m'empêche de dormir : est-ce que les jeux occupant une pleine disquette se chargent en une seule fois avec un Amiga 500 et une extension mémoire de 512 Ko ? Les jeux faisant sans cesse des appels-disque m'emm...nuyent. Si cette extension pouvait solutionner mon problème...
(I. Diot)

La réponse à votre question est double : oui et non. En clair, l'extension pourrait solutionner votre problème dans le cas où le jeu stocké dans la disquette reste dans la limite de la mémoire RAM et n'est pas compacté. Par contre, un logiciel, gourmand en mémoire, peut être compacté pour tenir sur une disquette. Le problème avec ces softs, c'est qu'ils sont automatiquement décompactés pour être utilisés, et là - horreur - l'extension ne servirait à rien. Il est vrai que les appels-disque finissent par devenir irritants... Nous compatissons.

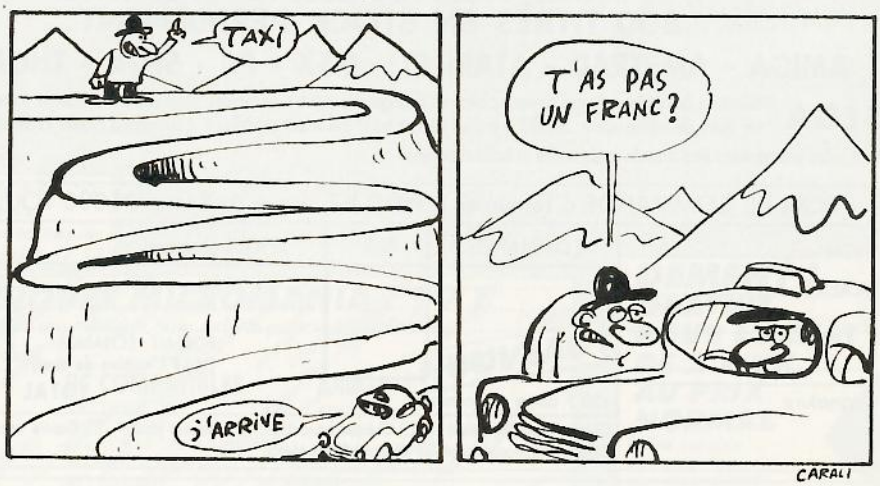
— DOPAGE —

Salut, je possède un Atari 520 ST et j'aimerais savoir s'il est possible de le modifier en 1040. Si oui, pourrez-vous me donner les différences entre ces deux machines ? Merci d'avance.
(Frédéric Busquet, Saint Dizier)

Il est parfaitement possible et même souhaitable de doper son ordinateur, mais il faut faire attention aux dépenses, car bien souvent il est préférable et moins onéreux d'acheter un micro plus puissant. L'opération pour le ST peut s'effectuer dans un magasin spécialisé et coûte environ mille francs. La différence entre ces deux machine est double, d'un côté le ST 520 n'a que 512 Ko de RAM et un lecteur de disquettes simple-face, tandis que le 1040 possède un méga de RAM et un lecteur double-face. L'inconvénient d'un 520 gonflé reste le lecteur simple-face, votre machine ressemblerait alors à une Ferrari avec un réservoir de cinq litres. Il est, bien entendu, possible de changer de lecteur. Dans ce cas, n'hésitez pas à changer d'ordinateur, ça vous reviendra moins cher.

— SEGA-FRENCH —

Mon cher journal adoré, je prends ma plus belle plume pour écrire au plus beau journal informatique pour les jeunes que l'on ait jamais vu. Je possède une console Sega et je viens d'acquérir Lord Of The Sword (un jeu super), mais j'ai eu une notice en anglais. Est-ce pour tout le monde pareil, ou y a-t-il une notice en français ? S'il y en a une, comment puis-je me la procurer ?
(Un Segamaniac)



Les cinq derniers jeux d'aventure Sega *(Lord of the Sword, Golvellius, Y's, Phantasy Star, Miracle Warrior)* ont été vendus lors de la première livraison avec des notices en anglais. La société Virgin Loisirs (qui distribue Sega) vous prie de l'excuser pour cette erreur dont elle n'est pas directement responsable et propose d'envoyer une notice en français à ceux qui en feront la demande à Virgin Loisirs, 13 place des Vosges, 75004 Paris. Les notices sont en cours de traduction et seront disponibles début septembre.

LA PRIERE DU BRANCHÉ

Je ne voudrais pas vous décevoir, aussi je vous dirai que votre journal est super. Ce que je préfère c'est l'interview de Samouraï Micro (normal, j'ai un MSX et il parle de ça). Je trouve que ce pauvre bonhomme n'a pas assez de place pour s'exprimer par rapport à ses "honorables" concurrents. Pourriez-vous remédier à cela ? J'ai appris qu'il était possible de relier l'ordinateur à la chaîne, mais je ne sais pas quel cordon utiliser. Pourriez-vous me répondre ? J'espère que vous n'allez pas jeter ma lettre (lorsque j'ai écrit ces lignes, j'étais à genoux, les mains jointes !).
(Sébastien Deshay, Toulouse)

Vous ne nous décevrez nullement si vous nous critiquez, nous somme prêts à accepter les critiques comme nous acceptons les compliments. En ce qui concerne le branchement du MSX sur une chaîne hi-fi, il est tout à fait possible, encore faut-il savoir quel modèle vous possédez. En supposant que vous ayez un MSX 2, le branchement s'effectue par la sortie audio/vidéo de la console, et ce, par l'intemédiaire d'un câble qu'il vous sera aisé de trouver dans le commerce. Il vous suffira alors de noter le nombre de broches de la sortie console et acheter un cable qui aille avec la sortie RCA de votre chaîne. Si vous vous êtes mis à genoux pour recevoir la bénédiction de Micro News et de Saint Zlika, nous vous la donnons : allez brancher en paix, mon fils.

- INTUITION FÉMININE -

Que fait exactement la commande "NEW" du Basic Thomson qui est censée effacer la mémoire, car il me semble que le programme n'est pas complètement détruit. Mon "intuition féminine" me tromperait-elle ?
(Marcel Ruillat, Paris)

Mon cher Marcel, votre intuition féminine ne vous a pas trompé. La commande "NEW" ne vide pas la mémoire du programme Basic. Simplement, les deux premiers octets de Basic sont remplacés par des zéros et le pointeur de fin de programme est ajusté après ces zéros. C'est cette opération qui fait croire à la machine que sa mémoire est vide (car elle n'a pas d'intuition féminine, elle !). Le programme Basic est donc toujours en mémoire et il est possible de le récupérer à l'aide d'utilitaires spécialisés.

— MARCHANDAGE —

S'il existe des pauvres en informatique, alors j'en fais partie, car je possède un ordinateur ZX81 qui a rendu l'âme, mais je n'oublierai jamais les nuits blanches passées à programmer. Comme je suis fauché, je ne peux m'offrir une autre machine, même d'occasion. Alors je rêve devant les revues d'informatique comme la vôtre que je trouve très bien mais pas assez technique. Je ne veux pas faire de la mendicité, car je ne dois pas être le seul et surtout à l'heure où l'on n'a rien pour rien. Je fais donc appel à votre générosité pour m'offrir une machine (qui ne vous sert plus), de préférence un 16 bit, et, en échange je prends un abonnement à Micro News. Au bout de dix ans vous aurez récupéré votre "investissement", simple non ?
(Saïdi, Pont St Maxence)

Je vais simplement vous dire, cher lecteur : ÇA VA PAS LA TETE, NON ! Comment voulez vous que nous nous séparions des machines avec lesquelles nous avons passé tant de bons moments ? Nous faisons un journal ici, et nos micros nous servent pour travailler. Il y a cependant une possibilité pour vous de gagner un ordinateur (c'est le privilège de tous les lecteurs de Micro News) : participez à un concours, éclatez-vous, essayez de le gagner, ce micro ! Votre démarche n'est pas digne de l'esprit micronouzien. Quant à avoir un abonnement (fut-il de cinquante ans) contre un 16 bits , ça ne nous intéresse pas, c'est pas le genre de la maison. Nous préférons que vous vous abonniez à Micro News pour ses qualité rédactionnelles et non pour obtenir un ordinateur.

■

LES CAHIERS DU MAJOR THOMSON

Bon, c'est sûr : pour jouer, les kids préfèrent l'ignoble Atari ou l'infâme Amiga ! Mais il ne faudrait pas qu'ils oublient que c'est avec Thomson qu'ils ont découvert la micro. C'est sur les "claviers confitures" des TO7 qu'ils ont tapé leurs premiers programmes en Basic. Et leurs petits frères sont en train d'apprendre la grammaire et l'espagnol sur les dizaines de milliers de nanoréseaux qui équipent les écoles françaises.

Une bonne éducation passe-t-elle encore par un Thomson ? Si l'on considère que l'éducation passe, entre autre par l'école, alors ma réponse est oui ! Qui d'autre que les TO7 et leurs claviers mous étaient là dans les écoles pour montrer la voie à tous ceux qui sont aujourd'hui des mordus d'informatique ? Il est évident que le parc mis en place par le plan I.P.T. est techniquement dépassé, mais aucune autre machine ne possède la logithèque didacticielle des Thomson. Nous sommes les plus forts ! Combien de temps cela va-t-il durer ? Nous le saurons le mois prochain en lisant Micro News, avec une interview des décideurs suprêmes : l'Education Nationale. En attendant, les éditeurs de logiciels éducatifs ont des catalogues impressionnants et ils sortent encore des nouveautés.

▽ *Le Nanoréseau*

CEDIC NATHAN

Cedic Nathan continue dans une voie qui lui est propre : créer des logiciels basés sur les ouvrages édités par Nathan. Ainsi les logiciels **Bien Lire à l'Ecole 1 et 2**, portent le même nom que les livres de Nathan. Vous avez sûrement entendu parler des illettrés (ou presque) qui débarquent en 6ème... et bien, les deux logiciels pré-cités constituent une excellente réponse à ce phénomène. En effet, ils visent le perfectionnement de la lecture en CE2 et CM1 (période transitoire souvent difficile) et sont, ce qui ne gâche rien, très bien réalisés. Nous en reparlerons la prochaine fois. Cedic met les nouvelles technologies au service des langues mortes, avec la récente sortie de deux logiciels de latin. Cette fois, le produit ne tourne que sur nanoréseau.

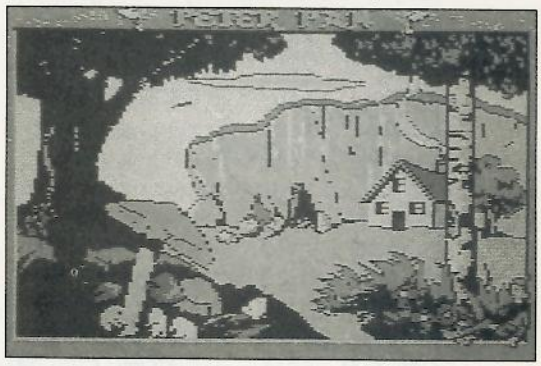
Toujours pour mieux maîtriser le français, une série de quatre logiciels allant de la 6ème à la 3ème : **Langue Française**. Ce produit est toujours en cours d'adaptation, nous le testerons dans le prochain numéro.

Pour en revenir à la polémique : "Thomson, qu'en sera-t-il demain ?", Christophe Vital Durand, responsable promotion de Nathan Logiciels, soulève un gros problème : "On développe des produits de plus en plus performants sur PC ou Atari et leur adaptation sur Thomson n'est plus possible. Cela ne ressemblerait à rien." Quoi qu'il en soit, le catalogue 1989 de Nathan ne compte pas moins de 250 références sur Thomson.

Hatier, autre grand de l'éducatif, a lui aussi un catalogue très fourni. D'ailleurs, leur attachée de presse, Florence Conti, a promis de me rappeler dès qu'elle les aurait comptés. Voilà quinze jours que j'attends son appel, la pauvre ! Juste avant de partir dans les stocks, elle a eu le temps de me dire que "les Thomson ne sont plus l'axe principal de développement (les PC leur ont piqué la place), mais qu'il sortira sûrement d'autres produits, alors voilà, tchao à bientôt". Nous en reparlerons donc dès que possible.

EDIL BELIN

Chez Edil Belin aussi, l'axe principal est le PC mais les produits sur Thomson arrivent toujours (une cinquantaine au catalogue). Edil s'est en fait spécialisé sur les nanoréseaux et a donc récemment sorti **Narrativement vôtre** et bientôt **Détective**. Ces deux logiciels permettent le travail de la grammaire sur nanoréseau. Les manipulations de physique et de chimie coûtant beaucoup d'argent aux écoles, leur simulation sur ordinateur est synonyme d'économie, ce qui est un très bon argument. Edil a donc créé **Electrolab** qui s'adresse à la classe de 6ème. Comme le produit se vend bien, la suite arrive : *Electrolab* pour la classe de 3ème. Toujours dans ce même domaine, vous avez peut être remarqué dans la presse des annonces précisant qu'il suffisait d'écrire à Edil Belin pour recevoir gratuitement une disquette de démonstration de **Tpelec**. Ce logiciel tourne sur PC et



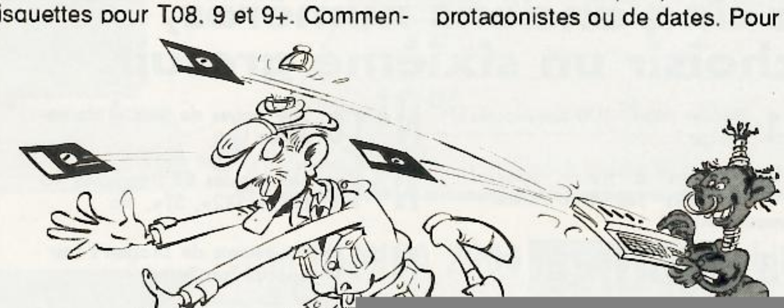
△ *Peter Pan*

Monte Cristo

permet de réaliser des manipulations électriques : montage de circuits électriques, apprentissage des symboles, mesures de tension et autres. Là encore le logiciel est source d'économie pour les écoles (qui n'a pas fait disjoncter d'ampèremètre ou de voltmètre avec de mauvaises manipulations...). La disquette gratuite est la meilleure démonstration possible de la qualité du produit. D'ailleurs plusieurs milliers ont déjà été envoyées.

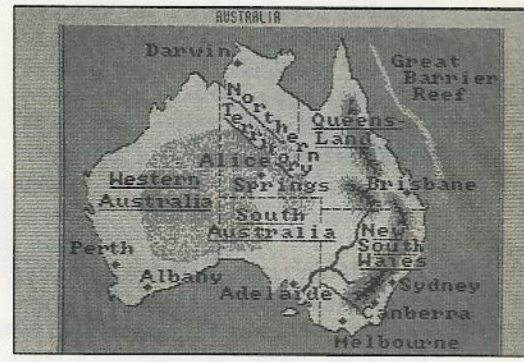
COKTEL VISION

Si la plupart des éditeurs semblent bouder notre machine, ce n'est sûrement pas le cas de Cocktel Vision qui détient la palme d'or des sorties sur Thomson : cinq logiciels couvrant plusieurs matières, sur disquettes pour T08, 9 et 9+. Commen-



mière phase, il faut ramasser des plumes que la fille du chef indien a laissé tomber, tout en évitant les méchants pirates. A l'écran, cela donne en fait un Pac-Man en plus simple. Même si les quatre-huit ans ne lisent pas encore "Sex Machines", ce n'est pas une raison pour les traiter avec tant d'irrespect, non mais !
Encore et toujours Cocktel qui a signé, en co-édition avec Cédic Nathan, un superbe logiciel autour de l'œuvre d'Alexandre Dumas : **Monte Cristo**. Il s'agit d'un système complet de renforcement du goût de lire et de l'éveil du goût d'écrire. Sur la disquette, on trouve une base de données sur Alexandre Dumas et son époque. Cette base est aussi complète que possible sur Thomson et très facile d'accès puisqu'il suffit de cliquer sur un mot pour en avoir la définition qui elle même renvoie sur autre chose. On y trouve aussi bien des textes (récits ou biographies) que des scènes ou des cartes. Les graphismes, bien que monochromes, sont assez réussis. Le roman n'est pas proposé dans son intégralité mais le style et l'esprit sont respectés tout au long des 120 pages qu'il faudra remplir. Car l'idée est là : le récit comporte des espaces vides où il faudra inscrire le mot manquant. Il ne s'agit évidemment pas de verbes ou de pronoms (le logiciel s'adresse à un niveau de 4ème et plus) mais des noms de protagonistes ou de dates. Pour trouver

die et de flâner sur des pages sans but précis. De plus, il n'y a même pas besoin de tourner les pages. Superbe.
Cocktel s'est aussi attaqué aux langues étrangères avec là encore de bons produits. Tout d'abord la série des balades avec **Balade à Cologne** et **Balade à Séville**. L'originalité de ces logiciels réside dans l'adjonction d'une cassette audio avec tous les textes qui apparaissent à l'écran lus par un autochtone. A ce



Anglais Top Niveau

propos, l'autochtone espagnol a quelques difficultés d'élocution (il n'a pas dû bénéficier d'EAO). Quant à l'allemand , je n'ai pas reçu la cassette. Le niveau visé étant les 6ème et 5ème, l'histoire n'est pas transcendante (d'ailleurs c'est la même dans les deux langues). Il s'agit donc de l'histoire de Pedro et Pablo, les deux buenos amigos, ce qui est traduit par Frank et Steffen, les deux gutten kameraden en allemand. Donc, ces deux amis partent à la recherche d'un trésor, et après de longues péripéties et trente écrans finiront par le découvrir. Chacun des neuf épisodes de trois ou quatre pages comprend, outre le texte illustré, une possibilité de dictionnaire pour les mots difficiles. Puis vient le test de com-

prouve que même à 17 ans l'EAO c'est efficace. Ce logiciel propose à travers la langue anglaise d'approcher la culture de quatre grands pays anglophones : les USA, l'Irlande, l'Afrique du Sud et l'Australie. Chaque fois une mini-base de données est accessible avec des éléments historiques, géographiques, culturels, des données chiffrées, des cartes. Ne croyez pas qu'elle soit ridiculement synthétique, si vous savez tout çà au bac, vous êtes sûr d'accrocher un 15 en anglais. Outre cette base de données, toujours dans l'optique du Bac, il vous est proposé l'étude approfondie d'un document : photographie digitalisée, enregistrement sur cassette audio ou article d'un journal local. Trois ou quatre documents assez longs sont disponibles pour chaque pays.

Les tests de compréhension vont plus loin et sont en fait des études intensives des documents, quels qu'ils soient. Il faut commenter, porter des jugements et donc se servir de connaissances que vous aurez puisées dans les bases de données. Il y a ensuite un questionnaire sur chaque pays. Là encore, les bases de données vous seront d'une grande utilité, à moins que votre culture personnelle ne suffise... Les questions de grammaire ne sont pas oubliées pour autant et les exercices portent sur les points plus délicats qui font toute la différence et permettent, ô joie, la mention au Bac !

Vous l'avez compris, ce logiciel est copieux de tous les côtés. Les textes et les documents sont longs, complets et d'un bon niveau. Alors pour ceux qui sont en pleines révisions, pensez à la mention... Ça fera plaisir à votre maman et à votre revendeur micro.

LA PANTOUFLE INFORMATIQUE

Avec tous ces logiciels d'EAO, les enseignants ont de plus en plus de temps libre. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, les profs de Charente ne mettent pas leurs charentaises pour lire Micro News. Au contraire, ils éditent un bimestriel d'informatique : **La Pantoufle Informatique.** Ce journal vise uniquement les utilisateurs d'informatique pédagogique. Il s'intéresse aux nouveaux logiciels, aux nouveaux matériels et fait des suggestions d'utilisation très ciblées : quels logiciels utiliser pour un journal de classe, pour des montages robotiques... Dans chaque numéro un grand dossier est traité : les traitements de texte sur Thomson ou l'informatique dans l'enseignement secondaire (à paraître en juin). Ce journal est édité par le CDDP de Charente et, signe des temps, après avoir longtemps été édité et imprimé sur TO9, il est aujourd'hui maquetté sur Macintosh et imprimante laser... Par contre, on y trouve toujours le fruit d'expériences informatiques et télématiques de collèges et lycées. Si ce modèle de charentaises vous intéresse, contactez les au 45.92.16.60.

De toute façon, soyez-en sûr, une bonne éducation passe par un Thomson. C'est en tout cas ce que me disait maman. ■

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

20 F. PORT GRATUIT

CADEAU !

Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

N°6 L'archimèdes, le 32 bits familial - Le spectre d'hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Montez votre micro-serveur.

N°8 Dossier piratage - L'image numérique

N°9 Le piratage - Le sida informatique - Assembleur.

N°10 Dossier : les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.

N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !

N°12 L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Micro Pursuit - 200 nouveautés Atari !

N°13 Do 9 F **ÉPUISÉ** cro" -

N°14 Iron Lord - Pétition porno/micro - 12 pages de top secret.

N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga

N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !

N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.

N°18 Les secrets de Dragon's Lair - Spécial Top Secret.

N°19 Freeware : les jeux gratuits - Le premier jeu sur CD-Rom - Confession d'un programmeur.

N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 20 francs = ... F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. le prix d'un numéro est de 30 F (port inclus), le sixième numéro est gratuit.

A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

EUROSOFT présente

33 jeux MSX sur CD

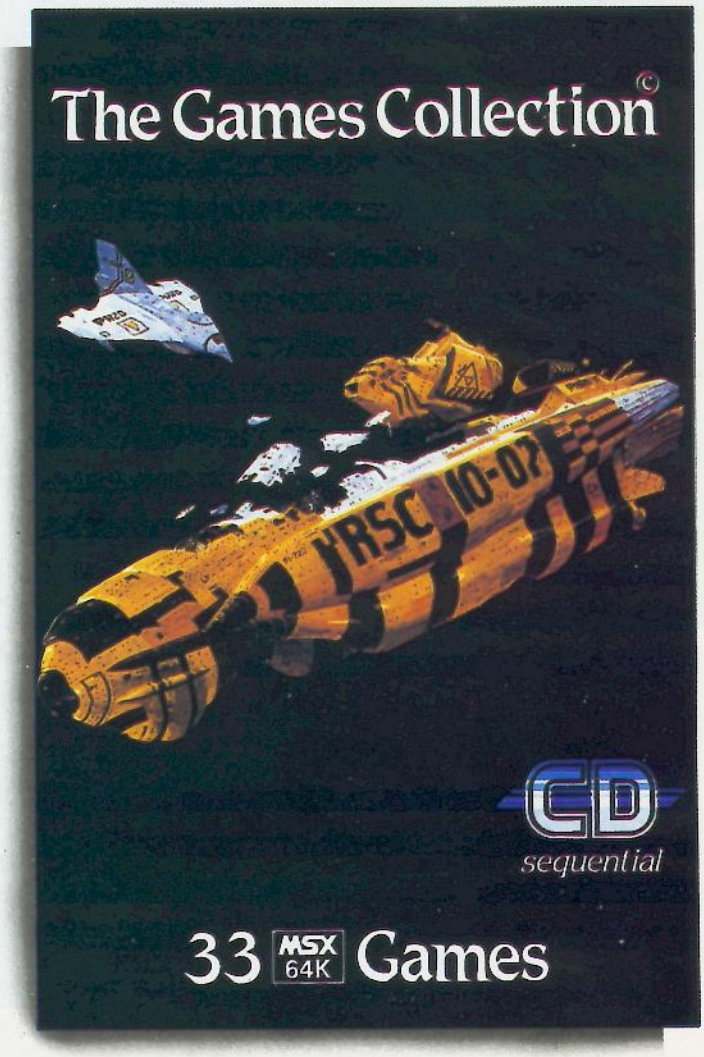
CD séquentiel

cassettes et disquettes

THE GAMES COLLECTION

33 super jeux MSX (cinq inédits, deux nouveaux jeux MSX2 et 26 autres hits) : l'ultime package MSX avec un rapport qualité-prix jamais atteint et un nouveau support révolutionnaire ! La version CD est d'une grande simplicité d'emploi (il suffit de relier le lecteur CD à l'ordinateur via un câble magnéto classique) et offre une vitesse de chargement dix fois plus élevée ! Un seul CD séquentiel peut contenir 1.6 megabytes de données, soit plus que six disquettes réunies ! La fiabilité de ce système inédit dépasse de loin celle de la disquette ou de la cassette, puisque le CD ne craint ni la démagnétisation, ni la poussière, ni les passages répétés. Tous les lecteurs CD du commerce peuvent être utilisés, y compris les lecteurs portables.

The Games Collection est distribué en exclusivité en France par DPMF Diffusion, 321 avenue du Général de Gaulle, 92140 Clamart. Tél : (1) 46.30.99.06.



VideoMSX Center

- **Matériels et logiciels d'occasion toutes marques**
- **Dépôt vente et échange d'anciens jeux**
- **Carte de fidélité**

89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Métro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

Cartouches NAMCOT à 169 F (Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalion)	
Crafton et Xunk (MSX2/D)	120 F
Macrohit (Ass. MSX1/K7)	120 F
Tex (K7)	95 F
L'Héritage (K7/D)	95/120 F
Passagers du Vent (MSX2/D)	99 F
Soft Manager (D)	120 F
Illusion (K7)	75 F
Bridge (K7)	75 F
Meurtre sur l'Atlantique (D)	99 F
Kid Kit (L'Héritage, Pyromane, Je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 audio, Stylo, etc. (D)	120 F
Lode Runner (D/C)	120/170 F
Pyroman (K7)	70 F
Comic Bakery (C)	169 F
Aacko Base (K7/D)	290 F
MX TELX (D)	290 F
Planète mobile (C)	169 F

PACKS

Pack 1 **"Namcot"** (C) Bosconian + Galaga	290 F
Pack 2 **"Namcot"** Dig Dug (C) + Galaxian	290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

Aramo	150 F
Castle Excellent	260 F
Cross Blaim	230 F
Darwin 4078 (MSX2) ▲	230 F
Fantasm Soldier	230 F
Final Zone	160 F
Garyuo (MSX2) ▲	230 F
Hydlide 2	190 F
Kingsknight	145 F
Monster's Fair	145 F
Scramble Form. (MSX2) ▲	260 F
Super Tritorn (MSX2) ▲	230 F
Vaxol	230 F

PACKS EN IMPORT DIRECT DU JAPON

Pack MSX1 Galaga, King's Night, Monster Fair	365 F
Pack MSX2 Garyuo, Darwin 4078, S. Tritorn	550 F

MATÉRIEL

Moniteur PHILIPS 8832 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur Philips 8802 (360 x 285)	1 990 F
Lecteur de K7 Yeno	149 F
Lecteur de cassettes Yeno + câble magnéto	199 F
Bras robot SV2000 avec interface pour MSX1	350 F
Manette VU001	40 F
Manette VJ200	85 F

NOUVEAUTÉS CARTOUCHE

Dragon Buster (MSX2)	260 F
Samouraï (MSX2)	290 F
Kings Valley 2	290 F
Parodius	Prix N.C.
Superlaydock	345 F
Xanadu	260 F
Nemesis 3	N.C.
Cockpit (MSX2)	N.C.
American Truck	N.C.
Bubble Bobble (MSX2)	290 F
Yaksa	290 F
Elevator Action	190 F

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Mock/Butamaru Pants

120 F
Relics

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mopiranger
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Golvellius
Hyper Sport 2
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tennis

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720 K + souris
+ digital. d'images intégré — 5 990 F
+ logiciel de traitement d'images

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Hyper shot	99 F
Quickshot VII	49 F
Quickshot V	129 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	159 F
Souris	390 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	99 F
•Quickjoy 5 superboard (+ compteur)	249 F
Canon VJ200	85 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Regate (K7/D)	149 F/149 F
Omega Planète Invisible (K7)	165 F
Elite(K7)	165 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 à l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1431 (avec câble)	2 890 F
MPS 1230 mono (MSX2)	1 550 F
MPS 1500 couleur (MSX2)	2 290 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k)	1 990 F

MUSIQUE

PHILIPS music module NMS 1205	490 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
Câble d'imprimante	250 F
Rouleau papier SBC 431	35 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F
Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
RS 232C	1 190 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Tablette graphique + cart.	1 190 F
Prolongateur péritel/péritel	175 F
Câble péritel/péritel	195 F

OPERATION PRIX CASSÉS :

Philips NMS 8280	7~~990~~ F	5990 F
Music Module	~~790~~ F	490 F

Et sur tout le matériel PC

JEUX EN CASSETTES

29 F
Backgammon
Barnstormer
Drome

49 F
Octagon Squad
Octopuss
Oil's Well
Space Walk
Spy story
Terminus
Timecurb
Trailblazer

75 F
Apeman Strikes Again
Formation Z
Futur Knight
Fuzzball
Humphrey
Mayhem
Meaning of Life
Mutant Monty
Nightshade
Pentagram
Zorni

95 F
Attack of Killer Tomatoes
•California Games
Cyberun
The Heist
Martianoids
Runner
•Trantor
10th Frame
The Diary of Adrian Mole
Jet Bomber

NOUVEAUTÉS EN K7

Afterburner	129 F
Blasteroïds	120 F
The Game Winter...	120 F
Match Day 2	120 F
Out Run	120 F
Pacland	120 F
4 x 4 Off Road	120 F
Rambo III	120 F
Robocop	120 F
Wec Le Mans	120 F

JEUX MSX2

DISQUETTES

Breaker	149 F
Infini	190 F
•Majinkyu (720 k)	260 F
Rad-X	149 F
Rendez-vous avec Rama	190 F
World Golf	190 F
Operation Wolf (K7)	120 F

NOUVEAUTES

Puzzle in London (720 K)	290 F
Sa-Zi-Ri (720 K)	310 F

CARTOUCHES

Andorogynus (1 mega)	290 F
•Arkanoid 2 (1 mega) + manette ▲	290 F
•Druid (1 mega)	345 F
Eggerland Mystery 2 (MSX1 et 2)	230 F
Hole in One Special	230 F
Metal Gear	290 F
•Ninja Kun (1 mega)	290 F
•Rastan Saga (2 mega)	345 F
•Retour of Jelda	290 F
Vampire Killer	290 F
Usas (1 mega)	290 F
L'Oiseau de Feu	290 F

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES SONT EN DÉMONSTRATION

COMPILATIONS

COMPILATION 33 JEUX
"THE GAMES COLLECTION"
Compact disk 319 F
Disquettes 299 F
Cassettes 259 F

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
CREDIT CREG IMMEDIAT

JEUX AACKOSOFT

Cassette : 95 F -
Disquette : 120 F
Cassette $: 75 F -
Disquette $: 99 F

Bounce $
Chima Chima
Courageous Perseus
Inca
Mr Jaws $
Oil's Well $
Pico Pico (D)
Polar Star (D)
Sailor's Delight $(K7)
Science fiction $
Skooter
Snake
Star Fighter $
Star Wars $ (D)
Thexder
Come on Picot (K7)

MUSIQUE

Mue (C)	99 F

ÉDUCATIFS

Microprocesseur	99 F
Mastervoice Wordstore	99 F
Tempo Typing (MSX2/D) Cours de dactylo	190 F
•Le Squelette (MSX2/D)	195 F
•Jeu des Connaissances (MSX2/D)	195 F
•La Digestion, Les Dents (MSX2/D)	195 F
•La Respiration (MSX2/D)	195 F
•Géographie de la Terre (MSX2/D)	195 F
•Enseignement Préscolaire (MSX2/D) - 6 ans	195 F
•Les Oiseaux (MSX2/D)	195 F
•La Circulation du Sang (MSX2/D)	195 F
•Les Organes des Sens (MSX2/D)	195 F
•Anatomie de l'Homme (MSX2/D)	195 F
•Géographie de l'Europe (MSX2/D)	195 F
•Rallye du Calcul (MSX2/D)	195 F
•Rallye du savoir (MSX2/D)	195 F
•Puzzle 1 - Préscolaire (MSX2/D)	195 F
Initiation au Basic 1 et 2 (2 K7)	N.C.

GRAPHISME

Cartoon	49 F
Cheese II + Souris (MSX2/D)	590 F
Cheese II (MSX2/D)	290 F
Color Pack	99 F
Katuvu	149 F
Graphic Artist (c)	230 F
Cheese (K7 MSX1 fonction souris)	120 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

Ace of Aces	95 F
Dambuster	120 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET RÉFLEXION

Othello Compétition	195 F
Chess Master (K7)	195 F
Bridge (K7)	95 F

MATHS

Monkey Academy (C)	190 F
Calcul (C)	99 F

UTILITAIRES

Minicalc (tableur)	159 F
Mx Base	49 F
MX Calc	49 F
Phitel (K7/sauvegarde de page minitel)	190 F
Soft Calc (MSX2/D)	290 F
Soft Fonction (MSX2/D)	290 F
Soft Graph (MSX2/D)	290 F
Soft Stock (MSX2/D)	320 F
Dynamic Publisher (PAO/MSX2/D)	490 F
Macrohit (Assembleur MSX1)	120 F

LIVRES MSX

Initiation au Basic	69 F
Guide du Graphisme	65 F
Routines Graphique en Assembleur	45 F
Programmes en Langage Machine	45 F
Techniques de Programmation des Jeux en Assembleur	59 F
Astrologie, Numérologie, Biorythmes	59 F
Guide du Basic	79 F
Pratique du MSX2	149 F

▲ Fonctionne avec moniteur ou téléviseur bi-standard •Nouveautés

Bon de commande (à remplir en majuscule)

à retourner à **MSX VIDEO CENTER** - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque d'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

CARTE AURORE et CARTE PLURIEL ACCEPTÉES EN MAGASIN - CHÈQUES MICRO NEWS ACCEPTÉS
ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

SAMOURAÏ MICRO

Rescoop ! Sega vient de présenter au Japon son lecteur CD-ROM pour la console 16 bits Mega Drive ainsi qu'un interface Modem. Nous avions bien eu l'impression, face à la Mega Drive (n°17), que cette petite boîte magique réservait bien des surprises !

LE CD MSX EST LA !

Une grande nouvelle pour les MSXiens : **The Games Collection**, la fameuse compilation d'Eurosoft est enfin disponible sur compact disc, mais aussi en cassettes et disquettes à des prix hyper raisonnables. La sortie de ces jeux en format CDS (compact disc séquentiel) est une première mondiale et, pour une fois, ce sont les utilisateurs MSX qui en ont l'exclusivité ! Rappelons que cette compilation contient 33 jeux dont deux jeux MSX2 : les excellents **Bank Buster** et **Chessplayer 2**, plus des inédits tels **Pharoah's Revenge, Winterhawk, Searching Rescue, Red Dawn** et des classiques "revisités" c'est-à-dire des nouvelles versions comme **Frog** qui est une version 3D, **Chessplayer 1** et **Playhouse Strip-poker**, disponible pour la première fois sur MSX1.

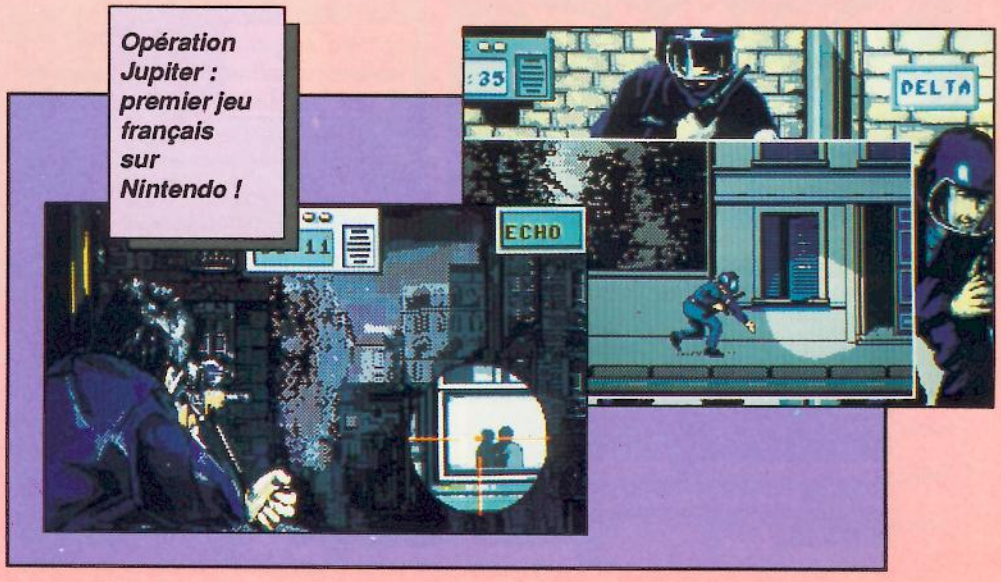
Ce mois-ci, nous allons de nouveau donner la parole aux lecteurs, l'important courrier que nous recevons ne pouvant pas tenir dans la rubrique "Courrier".

BON PIED, BON JOYSTICK

Nous commencerons par une lettre de *Jean Martin (24 rue du Lieutenant Schmit, 54600 Villers sur Nancy)*, le doyen de nos lecteurs puisqu'il a 76 ans : "Une fois de plus, Pépé Micro News a besoin de vos services. Toujours possesseur d'un MSX2 Philips 8235, je suis coincé (normal à mon âge, mais tout de même) dans *Eggerland Mystery 2*. Je suis arrivé à la pièce 41 mais impossible d'en sortir !"
Si un lecteur connait la réponse, ce serait sympa qu'il l'envoie à Jean Martin.

BIDOUILLES SUR MSX

A. Gaudrillet (Café du Centre, 21 rue de Dijon, 70100 Arc-les-Gray) nous envoie une bidouille utilisable avec le logiciel *Dynamic publisher* pour sortir sur imprimante les images des jeux et utilitaires, en prenant comme exemple *l'Affaire*, le jeu d'Infogrames : "Brancher la souris et introduire la disquette du jeu ; lorsque le programme est chargé, prenez le porte-monnaie et le passeport, puis cliquez sur l'Italie, attendez que le sous-programme soit chargé, vous avez à ce moment devant vous la carte postale timbrée.
Pressez le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé ; avec l'autre main, ôtez la disquette *l'Affaire* et insérez à sa place *Dynamic Publisher*, pressez "reset" et laissez le programme se charger. Dès que le bouton rouge de chargement s'éteint, vous pouvez lâcher le bouton de la souris. Vous avez devant vous une image plus ou moins brouillée et incomplète. En cliquant sur "scroll", vous descendez d'un écran et aurez l'image dans son entier. Cliquez sur dessin et sur "attraper cachet", revenez à l'image et attrapez-la en cachet, faites un scroll pour revenir au vertical, ajoutez une colonne sur tout l'écran, videz cette colonne. Mettez votre cachet sur le côté gauche de l'écran. Passer ensuite à "option", puis "cachet", cliquez sur "négatif". Mettez ce négatif à droite de l'écran et comparez les deux images, la seconde ressort mieux.
Pour mon exemple, j'ai choisi l'image qui ressortait le mieux, mais faites l'essai avec d'autres digitalisations du même jeu.
Modifications : ôtez le timbre peu lisible, complétez par "points" ou "lignes" certains manques. Il est possible d'enlever les traits verticaux délicatement en procédant comme suit (c'est très long).
Option : couleur d'encre = blanc
Dessin : ligne droite
En repassant sur les lignes noires, avec "points" ou "ligne droite", on fait disparaître ces lignes ; lorsqu'elles sont toutes parties, ne pas oublier de remettre la



couleur d'encre normale. A ce moment, il vous est encore possible de tracer de nouvelles lignes ou de corriger à main levée par points.
Pour en revenir à *Dynamic Publisher*, pourriez-vous me renseigner ou lancer un appel aux MSXiens2 ? J'achète des images digitalisées avec "digiload" ; me faire des offres, ou me donner des adresses.
Il est aussi possible d'utiliser ces images comme un plan, il suffit de les mettre dans l'ordre de jeu du logiciel et de pointer les personnages à interroger, le tout sur feuille."

UN CLUB MSX

Si vous êtes en mal de programmation sur MSX et que vous habitez la région parisienne, retrouvez d'autres programmeurs au **Club MSX Ile-de-France**. Si vous êtes en province, vous pouvez contacter le Club par le biais de son serveur (géré par un MSX2 Sony HB500) au : (1) 43.74.70.86, où vous trouverez des boîtes aux lettres, des petites annonces, des trucs et astuces sur les jeux, des adresses de magasins, ainsi que la marche à suivre pour devenir membre.

SEGA FORCE

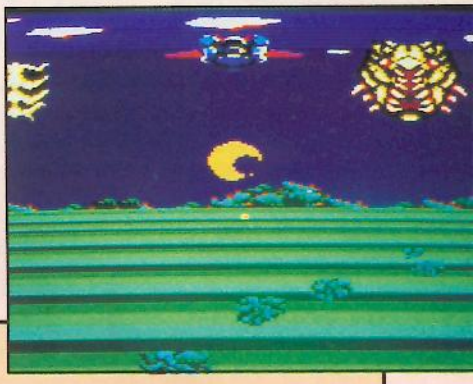
Sur Sega, vous lirez le mois prochain le test de **Galaxy force**, que nous venons de recevoir. Autant vous le dire tout de suite, ce jeu est très impressionnant et corrobore ce que nous disions le mois dernier : les programmeurs de chez Sega progressent à pas de géants et tous les jeux récents sont dignes d'être des Tops du mois ! Une situation qui n'est pas sans rappeler l'évolution des jeux Konami sur MSX qui ont atteint des niveaux de qualité que personne n'aurait sérieusement osé envisager au début du MSX. La "nouvelle vague" des jeux Sega donne lieu, à Micro News, à des situations cocasses lorsque certains rédacteurs du journal, qui ne jurent d'habitude que par les 16 bits, voient apparaître sur l'écran des jeux comme *Galaxy force* : les yeux leur sortent de la tête, ils ont du mal à croire qu'il s'agit d'un 8 bits, une console de surcroit !
Nous attendons aussi avec impatience l'arrivée d'**Out Run 3D** (attention les yeux !) et des adaptations des jeux Activision : **Rampage, Bomber Raid, Cyborg Hunter.**

Dernière minute : on annonce au Japon **Super Hang On** sur la console 16 bits Mega Drive, il parait que ça fait très mal !

SEGA LA-LA

Jean-Marc Allemand (Paris Armées) nous demande : "Est-il possible de se procurer des CD, cassettes ou disques des musiques des grands hits Sega ?"
Au Japon, les meilleurs jeux se déclinent également sous forme de bandes musicales sur CD, K7 et disques, ainsi que sous forme de casquettes, tee-shirts, sweat-shirts, livres, etc. Cette mode, qui n'est pas encore arrivée en France, s'applique là-bas aussi bien aux jeux Sega que Nintendo ou MSX. Nous avons une super nouvelle pour Jean-Marc : le Club Sega vous proposera bientôt ce genre de cadeaux ! Une raison de plus pour vous y inscrire : reportez-vous au numéro 20 pour les modalités.
Le **3615 Sega** n'est toujours pas opérationnel ; il y a eu des problèmes de connexion imprévus et Virgin Loisirs vous présente humblement ses excuses pour cet incident indépendant de sa volonté, comme on dit...

Galaxy Force : attention chef d'œuvre !



NINTENDO

Dans le numéro d'été de Micro News, vous découvrirez un important dossier où nous vous dévoilerons bien des secrets sur les futures consoles de jeux japonaises, notamment sur Nintendo. Les jeux suivants seront également testés : **Ghost'n Goblins, Gunsmoke, Trojan.**
A la campagne de pub TV actuelle, viendront s'ajouter, d'ici à septembre, trois autres campagnes TV. C'est sept millions et demi de francs qui seront consacrés durant cette période à la promotion des consoles et des jeux Nintendo !
Le **3615 Nintendo** est opérationnel, bien que certaines rubriques ne soient pas encore ouvertes. Vous pouvez y gagner deux consoles par semaine.
Pour finir, une grande nouvelle pour la France : Infogrames va adapter son jeu **Opération Jupiter** pour la console Nintendo 16 bits ! Cocorico !

LE BASEBALL !

BASEBALL STORY

Le baseball existe aux Etats-Unis depuis 1845 ; c'est Alexander Cartwright qui le codifia le 23 septembre de la même année. Six mois plus tard, près de New-York, a lieu le tout premier match officiel entre les New-York Nine et l'équipe de Hoboken. Et puis tout se précipite, Amérique oblige. La première fédération est fondée après une assemblée des clubs américains et un premier championnat a lieu le 20 juillet 1858. De l'autre côté de l'Atlantique, les choses ne tardèrent pas à se préciser, avec toutefois une ampleur moindre. Dès 1890, on commence à jouer au baseball en Europe. D'abord en Angleterre, par cousinage avec le cricket et surtout sous l'impulsion de Spalding, un professionnel américain. Mais c'est surtout sur le vieux continent que le tout jeune sport va se développer avec la fondation de la Fédération Hollandaise en 1910, la Fédération Belge en 1923 et la Fédération Française en 1924. Avec des fortunes diverses, le baseball européen continue sa route, à l'écart des déferlements médiatiques que connaissent d'autres pratiques sportives. La Fédération Française de Baseball compte actuellement 7000 licenciés et devrait participer aux Jeux Olympiques de Barcelone, puisque depuis octobre 86 ce jeu a obtenu le statut de sport olympique.

■

L'EQUIPEMENT

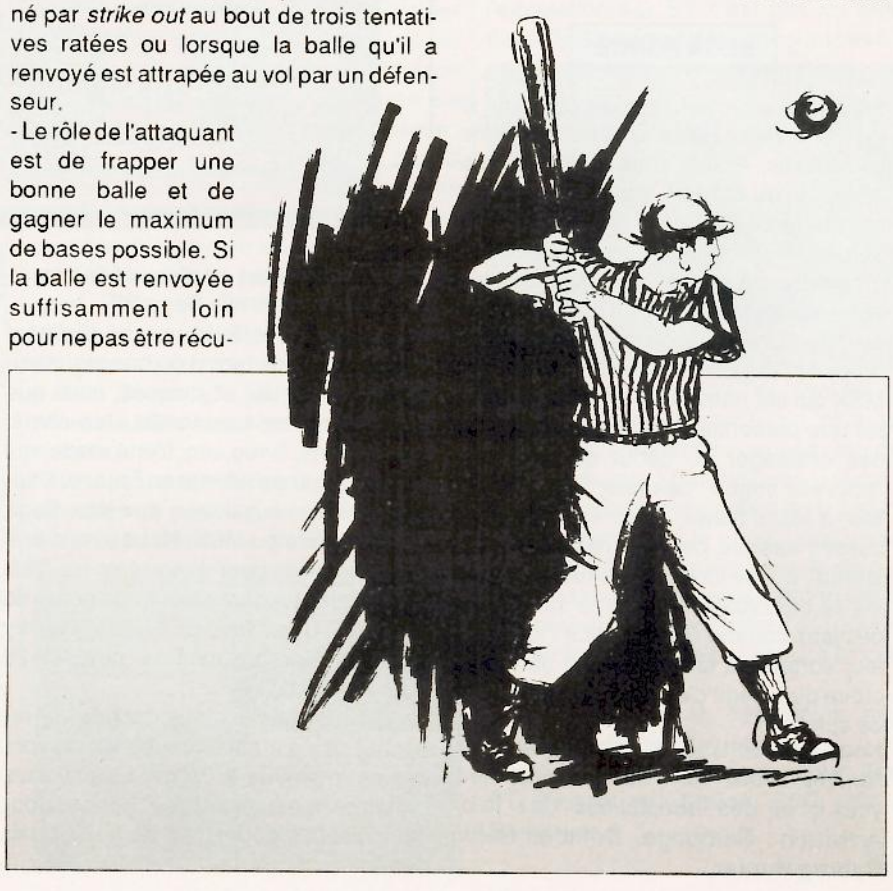
Il comprend un casque de batteur, un gant de cuir, des chaussures avec semelles ou talons munis de crampons réglementaires. Le receveur porte également un masque protecteur, un protège-poitrine, un gant, des protège-genoux et protège-tibias. Tous les membres d'une équipe doivent porter des couleurs uniformes et nul insigne ne doit se confondre avec la balle ; aucun objet provocant une réverbération n'est admis. La batte est en bois arrondi et lisse, son diamètre est de 7 cm au maximum. Elle est travaillée de manière à faciliter la prise. La balle pèse de 141 à 149 g, son noyau est en liège entouré de fil et enveloppé de cuir de cheval en deux parties.

■

LA PRATIQUE

- Le baseball se joue sur une terrain formé par quatre bases distantes de 24,70 m chacune. Le reste du terrain est appelé champ et est occupé par les joueurs de l'équipe en défense.
- Deux équipes de neuf joueurs se disputent le gain du match. Celle qui défend, dont fait partie le lanceur et le receveur, occupe les bases et le champ. L'équipe attaquante est représentée par le batteur.
- Les balles sont lancées dans la zone de *strike* ou zone de frappe qui va de l'aisselle du batteur jusqu'à ses genoux. Il y a strike quand le batteur rate une balle dans la zone de frappe, il peut être éliminé par *strike out* au bout de trois tentatives ratées ou lorsque la balle qu'il a renvoyé est attrapée au vol par un défenseur.
- Le rôle de l'attaquant est de frapper une bonne balle et de gagner le maximum de bases possible. Si la balle est renvoyée suffisamment loin pour ne pas être récupérée par les défenseurs, l'attaquant peut faire un *home run* (le tour du carré) et ainsi marquer un point.
- Les défenseurs sont chargés d'empêcher l'équipe adverse de marquer des points, en éliminant trois joueurs afin de pouvoir passer à leur tour en attaque. Un coureur est éliminé lorsqu'il est touché, balle en main, par un défenseur ou quand la balle arrive avant lui sur la base où il est forcé de se rendre.
- Lorsque les défenseurs ont éliminé trois attaquants, ils passent à leur tour en attaque *(au bat)*. Le passage des deux équipes au bat constitue une reprise. Un match senior dure neuf reprises.
- Il y a quatre juges. Le juge-arbitre, portant un équipement protecteur, se tient derrière le receveur pour juger les coups mais il est également appelé à trancher les autres cas. Les autres juges se tiennent près des bases et contrôlent si le coureur atteint régulièrement la base. Un marqueur enregistre l'évolution de la marque.

Mourad Krim



REGGIE JACKSON BASEBALL

Le roi de la batte

TOP du mois

Dallas, printemps 1989. Une chaleur à faire bouillir le cerveau dans sa boîte en os massif. Pourtant le stade est bourré à craquer. Déjà tôt dans la matinée les spectateurs commençent à affluer par petits groupes devant les portes d'entrée, solidement gardées par des policiers en tenue. Casquettes, fanions et petits drapeaux aux couleurs des équipes en compétition forment des taches de couleurs dans le flot des supporters. La foule grossit à mesure que le temps passe, les gradins se remplissent et la tension monte. Le reste du match, car c'est bien de cela qu'il s'agit, se déroulera sur l'écran de votre ordinateur et la description qui précède n'est que le fruit de l'imagination fiévreuse d'un testeur surmené. Mais détrompez-vous ce n'est pas d'un match de foot qu'il s'agit mais d'une rencontre de baseball. Un sport qui peut être considéré comme la deuxième religion aux USA, après le soap-opera bien entendu.

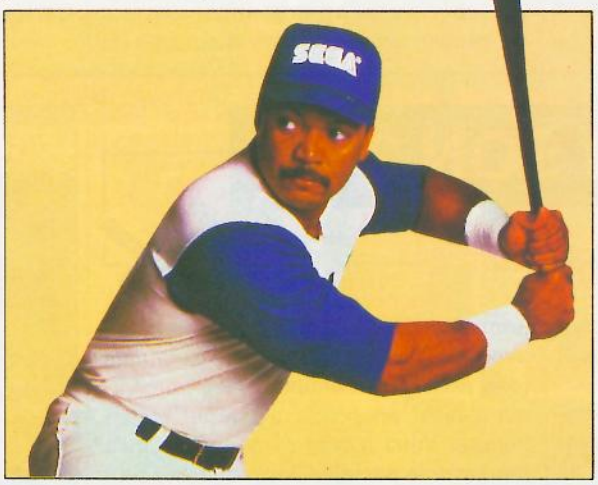
Bien des acheteurs potentiels de softs de baseball hésitent, car ils ne connaissent pas les règles du jeu (voir article ci-contre). C'est bien dommage, car ceux qui ont connu les joies de la batte au moins une fois dans leur vie apprécieront certainement **Reggie Jackson Baseball.** Dans son principe le soft n'est pas d'une originalité fracassante : il est basé sur les mêmes principes que les autres jeux du même genre. Mais la réalisation du soft et son concept général surpassent largement ses prédécesseurs. Tout d'abord, vous devez choisir votre équipe et vous n'avez que l'embarras du choix parmi les plus prestigieuses des USA, mais attention, il y a des équipes plus balaises que d'autres. L'expérience vous montrera lesquelles il faut choisir. La deuxième phase vous permettra de choisir dans quel championnat vous voulez jouer, le "tournament" étant le plus dur.

Une fois sur le terrain, vous serez surpris par la finesse de la représentation des joueurs, tout cela dans des proportions et des perspectives bien rendues ; le joystick répond bien à toutes vos injonctions, ce qui permet d'affiner au maximum les effets donnés à la balle. Par contre, les sprites coureurs ressemblent à des crabes boiteux, c'est assez amusant de les voir courser la balle, d'autant plus que ce n'est pas gênant pour le déroulement du jeu.

Voilà de quoi faire de vous le roi de la batte au pays du camembert...

Cartouche pour la console Sega.

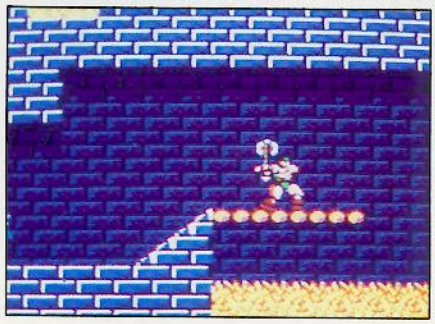
M.K.



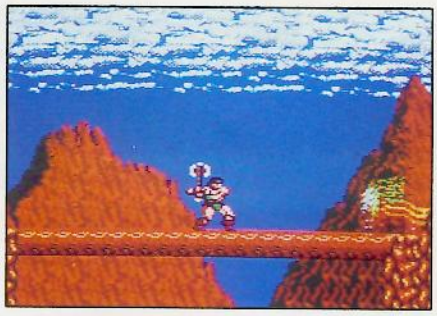
RASTAN

Les forces du Mal ont encore frappé !

Jadis roi d'une contrée prospère, Rastan est devenu un vagabond et doit, à la force de ses biceps, reconquérir ses terres spoliées. Armé de son courage et de l'énergie du désespoir, il vous semblera invincible. Invincible ? Enfin presque, car l'armée des forces du Mal (encore elle !) est forte et bien équipée. Mais votre dextérité au maniement de l'épée (vous savez combattre debout, à genoux ou dans les airs) et votre rapidité seront vos principaux atouts. De plus, votre plaisir de combattre sera décuplé car les paysages de ces contrées mythiques captiveront vos sens : l'eau est bleue comme aux premiers jours de l'humanité et les poissons couleur arc-en-ciel y vivent en toute tranquillité (sauf les pirhanas qui ne demandent qu'à grignoter vos jambes !). Alors, changez d'air le plus vite possible et n'oubliez pas que votre fluide vital est inversement proportionnel aux attaques réussies par vos adversaires. En clair, si vous les laissez faire, ils sont capable de vous tuer, ce qui serait dommage pour votre réputation.



Rastan vous enchantera. Le graphisme, superbement varié et lumineux, le scrolling parfait et bien travaillé, tout a été pensé et réalisé dans l'espoir de vous séduire... c'est réussi ! Vous aurez même droit au cycle complet d'une journée avec lever, zénith et coucher du soleil et de lune. Les tableaux sont longs et il faut à votre personnage une dextérité de champion pour réussir à tuer ses ennemis, tout en ramassant les armes magiques et autres potions de vie qui traînent ou apparaissent au cours du jeu. Ne craignez rien, si l'entreprise est difficile, elle reste néanmoins réalisable à condition de ne pas se précipiter tête baissée sur les obstacles. Attention, par exemple, à certaines potions empoisonnées ! Pour le reste, rien d'autre à signaler : vous avez entre les mains un des jeux les mieux réussis depuis l'invention des osselets. Vous mettrez du temps pour arriver à bout de Rastan... pour votre plus grand plaisir. Et n'oubliez pas de regarder les paysages, vous vous y croirez et prendrez le jeu plus à cœur.



Les forces du Mal peuvent trembler, car les forces du Bien c'est vous ! Alors ralliez vous à votre panache blanc !

Cartouche pour la console Sega.

B.D.

SON SON 2

Un jeu tuant !

Et voici un jeu d'arcade-aventure pour la console NEC, avec sept niveaux et une multitude de tableaux !

Le principe est simple : vous devez contrôler un personnage et lui faire ramasser de l'énergie et des objets qui vont lui permettre d'acheter des armes. Votre arme de départ est une sorte de bâton avec lequel vous piquez les méchants (des aliens, bien entendu), les transformant ainsi en points d'énergie ou en trésors. Vous n'avez plus ensuite qu'à ramasser le pactole. Des magasins sont disposés ça et là pour vous permettre d'acheter des armes plus meurtrières.

Vous avez le choix entre plusieurs engins de destruction : foudre, bombes, un bâton à cinq branches et une option vous permettant de geler les aliens. Vous aurez, bien entendu, à tuer un monstre à chaque fin de niveau mais il faudra trouver la tactique pour l'éliminer, ce qui n'est pas une mince affaire. Si vous n'avancez pas assez vite, un gros homme des cavernes se matérialise et vous poursuit en vous lançant des éclairs et l'enfoiré est invulnérable ! La solution dans ce cas est toujours la même : courage fuyons !

Cherchez vite la sortie...

A la fin du périple (si vous y arrivez), vous devrez (re)tuer tous les monstres des six précédents niveaux !

Son Son 2 n'a rien de bien original ; on y trouve cependant cette perfection propre aux jeux japonais qui vous laissera cloué devant votre ordinateur des heures entières. Le fait de voir un géant des coin-op comme Capcom sortir un jeu pour le PC Engine est également un bon signe pour le futur de cette console.

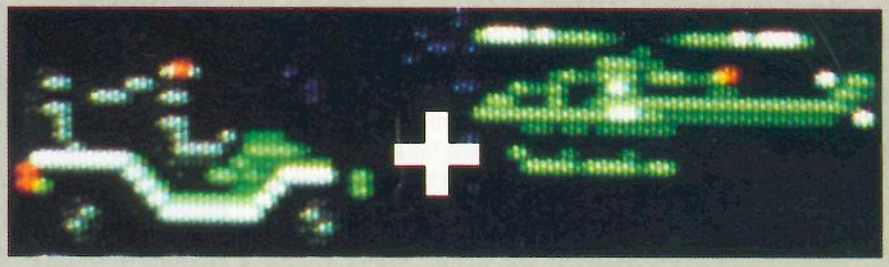
Carte Capcom pour le PC Engine NEC.

T.T.

Virgin LOISIRS

P R E S E N T E

SILKWORM



Une jeep et un hélicoptère. Avec Silkworm vous êtes deux pour en venir à bout.

AMIGA • ATARI ST • AMSTRAD • C 64

SILKWORM

Games

COLLECTION ACTION AVENTURE

LA PRESSE ANGLAISE UNANIME

Effets sonores	91%	Animation	96%
Graphismes	93%	Intérêt	89%

TOTAL : 93 %

Games Machine • Commodor User Super Star
Zapp Sizzler • The One

Virgin LOISIRS

13, place des Vosges
75004 PARIS
TEL. 42 77 34 75

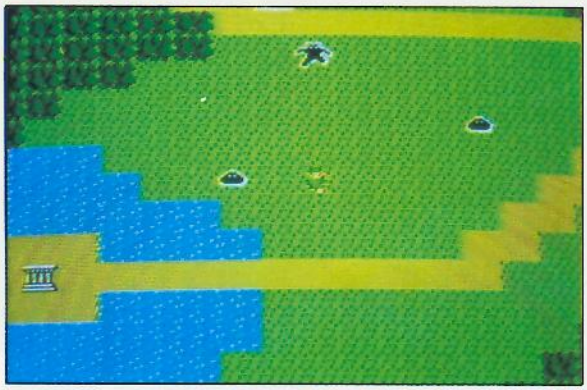
LIAISON INTERNATIONALE

LES AVENTURES DE LINK

Rien que pour vos yeux

Il est jeune, beau, courageux et tout dévoué à la bonne cause. Guidé par vos soins, notre héros, le noble Link au grand cœur, doit retrouver six cristaux et les remettre à leur place d'origine.

Les habitants des paisibles terres de Hydrule sont en émoi, le désordre règne en maître secondé par son frère le chaos. Six précieux cristaux, responsables de l'équilibre de ces terres, ont disparu et la princesse Zelda aux yeux de jade est victime d'un sort dont vous seul et votre courage pouvez la délivrer. Pour ce faire, Link (vous-même, bien sûr) doit combattre les gardiens des six palais.



Evidemment, cela ne peut se faire sans un dur apprentissage. Un long chemin initiatique durant lequel Link doit apprendre à maîtriser l'utilisation de la magie, s'aguerrir au combat pour emmagasiner le plus de points de vie possible... Ceci constitue en quelque sorte la première partie du jeu, car la sagesse élémentaire recommande d'être fin prêt quand il faudra descendre dans les souterrains des temples et des palais. Désireux de participer à la lutte contre Ganon, le maître des ténèbres et du Chaos, les villageois vous aideront dans votre quête. Ils vous prodigueront des conseils et des messages secrets dont vous découvrirez plus tard la signification ; il y a même une femme qui peut vous restaurer vos points de vie perdus durant des combats acharnés, à vous de la trouver. En tout cas, ne négligez aucun villageois que vous rencontrez, parlez à tout le monde et méfiez-vous des pièges.

Arrivé à ce point du jeu, dites-vous bien que le plus dur reste à faire. En effet, les vrais périls habitent les souterrains et les montagnes : vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. C'est ce qui fait le charme de ce soft sous-titré **Zelda 2**. Dès les premières images, dès les premiers mouvements on est complètement pris par le jeu. Il y a tellement de choses à faire, de niveaux à explorer, de méchants à trucider et de chemins à parcourir qu'on ne s'ennuie pas une seule seconde. Il faut dire que le privilège de réveiller la princesse Zelda n'est pas totalement étranger à notre désir de réussir. Une belle princesse endormie comme on en rencontre dans les contes... Un petit tuyau en passant, avant d'entrer dans les souterrains, allez donc vous munir d'une bougie. Celle-ci se trouve dans le temple situé dans le désert du nord-est. D'un graphisme plutôt bien fait

au scrolling horizontal bien coulant, **Les Aventures de Link** vous passionnera et captivera vos sens des heures entières. Qu'importe le temps qui passe si c'est pour un sourire de ma princesse...

Cartouche pour la console Nintendo.

M.K.

5 Bd Voltaire 75011
PARIS
Métro République
Tel : 43.38.96.31.

ULTIMA

Ouvert tous les jours
de 9h30 à 19h
sans interruptions
Fax : 43.38.11.86.

ATARI

520 STF

unité centrale 512 ko + lecteur de disque double face + souris + cordon péritel +basic + manuels
+
40 LOGICIELS (jeux, utilitaires, traitement de texte, dessin, musique...)
+
UN SUPER JOYSTICK
+
10% DE BON D'ACHAT SUR NOTRE VITRINE ATARI soit 349 F EN PLUS DE CADEAUX **3 490 F**

* 520 STF+moniteur monochrome + 50 F de bon d'achat et tous les autes cadeaux **4 490 F**

1040 STF

unité centrale 1 Mega + lecteur de disque double face + souris + cordon péritel +basic + manuels
+
40 LOGICIELS (jeux, utilitaires, traitement de texte, dessin, musique...)
+
UN SUPER JOYSTICK
+
10% DE BON D'ACHAT SUR NOTRE VITRINE ATARI soit 349 F EN PLUS DE CADEAUX **4 490 F**

* 1040 STF + moniteur monochrome + 449 F de bon d'achat et tous les autres cadeaux **5 990 F**

POUR TOUT ACHAT D'UN :

520 STFC + Moniteur couleur 1224/1425 5490 F

1040 STFC + Moniteur couleur 1224/1425 7490 F

Nous vous offrons 3000 F de logiciels et accessoires : **GFA Basic, ZZ-ROUGH, DEFENDER of the CROWN, CAPITAIN BLOOD, DELUXE MUSIC, TRAITEMENT DE TEXTE, JEUX ET UTILITAIRES, UN JOYSTICK ET UN SAC À DOS ATARI.**

PROMO ATARI

Kit extension 1 méga	1090 F
Lecteur interne SONY	990 F
Kit + lecteur	1830 F
Disque dur	4290 F
Moniteur couleur SC 1224	2290 F
SM 124	1290 F

PROMO 800 XL

Ordinateur ATARI 800 XL 249 F
ordinateur 8 Bits + Cable péritel + Manuels + Basic
Magneto cassettes : 300 F Lecteur Disk 800 F

EXCLUSIVITÉ ULTIMA
FLIGHT SIMULATOR2 310 F

CARTOUCHES	CARTOUCHES	CASSETTES
Choplifter	Crime Buster	Barnyard blaster
Star Raiders 2	Rescue on fractalus	Food fight
Blue max 2	Jungle hunt	One on One
Archon	Into the eagle nest	Final legacy
Bug Hunt	Football	Gato
Fight Night	Tennis	Fuck ya mum

PAIEMENT :
- Facilité de paiement sur 4 mois sans intérêt
- crédit CETELEM
- Carte Bleue ou Carte Aurore

AMIGA

AMIGA 500

Unité centrale 512 Ko + lecteur de diskettes 880 Ko + basic + manuels.
+
40 Logiciels
+
10% de bon d'achat

3990 F

PROMO AMIGA

AMIGA 500 + Extension + cadeaux 4890 F

AMIGA 500 + Moniteur Couleur 1084S + cadeaux 7290 F

AMIGA 500 + Moniteur couleur + Cadeaux 5990 F

BON de COMMANDE à retourner à
ULTIMA 11 bd Voltaire 75011 Paris
Nom :
Prénom :
Adresse :

Ville : Code postal :
Transport : logiciels 25F, matériel 140F

Désignation	Prix	Qté	Montant
Transport			
carte bleue date d'expiration N° :		Total TTC chéque Signature :	

LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

Voici de nouveau un Prof ST en bonne santé, revigoré par un certain nombre d'annonces et de nouveautés alléchantes. Certes il se donne des airs de gentleman notre Prof ST préféré, mais le passionné qu'il est transparaît parfois !

Professeur ST : Hello cher ami, êtes-vous prêt à entendre tout ce que j'ai à vous dire ?

Micro News : Vous voilà expansif, dois-je vous rappeler votre attitude du mois dernier ?

Professeur ST : Vous répondez souvent à une question par une question ?

Micro News : Et vous ?

Professeur ST : Ça va durer longtemps vous croyez ?

Micro News : Bon allez, commencez, je vous écoute.

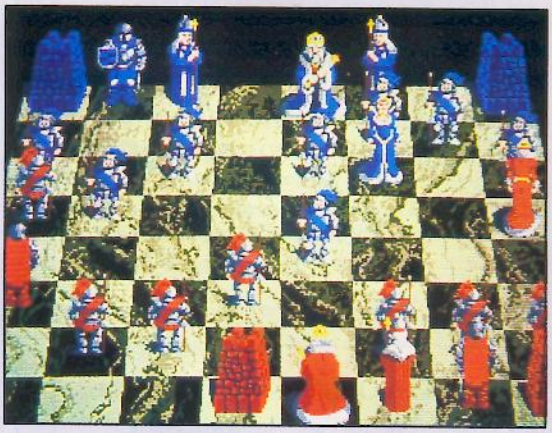
Professeur ST : Impatient n'est-ce pas ? Soit, je débuterai avec une grande nouvelle, l'annonce d'un nouveau Lucasfilm Games, **Indiana Jones and the Last Crusade** qui vous emmènera un peu partout dans le monde à la recherche du plus gros trésor de l'histoire, des catacombes de Venise aux grottes du Colorado, sans oublier les remparts de l'angoissant château de Brunwald !

Micro News : Je sens que le fouet va claquer plus d'une fois, faites attention de ne pas perdre votre chapeau en cours de route...

Professeur ST : J'espère en tout cas que ce deuxième volet sera plus réussi dans sa version arcade que le premier...

Micro News : Dans sa version arcade dites vous ? Il y aurait donc plusieurs versions ?

Professeur ST : Tout à fait, le jeu d'arcade - qui devrait sortir en août - sera dévellopé sur toutes les machines, mais un deuxième jeu, d'aventure cette fois, sera disponible un peu plus tard sur ST, PC et bien qu'il m'en coûte de vous le dire, également sur Amiga.



▲ *Battle Chess*

▼ *H. A. T. E.*

Micro News : Allons, montrez-vous beau joueur, l'Amiga aussi est un ordinateur vous savez.

Professeur ST : Pouah, tout juste une casserole transistorisée oui !

Docteur Amiga : En parlant de casserole, quels sont ces sons qui sortent de votre machine infernale, vieux débris ?

Professeur ST : J'ai cru entendre un croassement, étrange... Mais quoi qu'il en soit, je ne parle pas aux crapauds, voyons donc la suite avec **Dragon Lord** de 16/32 Edition, où il vous faudra affronter plus de cinquante types différents de dragons, mais aussi apprendre à déjouer des pièges, à vous servir des objets trouvés, etc.

Micro News : Ça a l'air fabuleux, c'est pour quand ?

Professeur ST : Hum, justement on ne sait pas trop, espérons qu'ils n'ont pas vu trop grand... En parlant de chef-d'œuvre, voici **Battle Chess** qui a fait un malheur sur Amiga : 4 mégabytes d'animation, 400 Ko de sons digitalisés, une librairie de 30 000 ouvertures pour un jeu stratégique qui se transforme en jeu d'action en 3D ; les pièces de l'échiquier prennent vie et se battent pour de bon !

Micro News : Et dans le genre jeu d'action trépidant, z'avez quelque chose ?

Professeur ST : Et bien au moment où vous aurez fait paraître ces lignes, **Blood Money** de Psygnosis devrait être sorti sur ST.

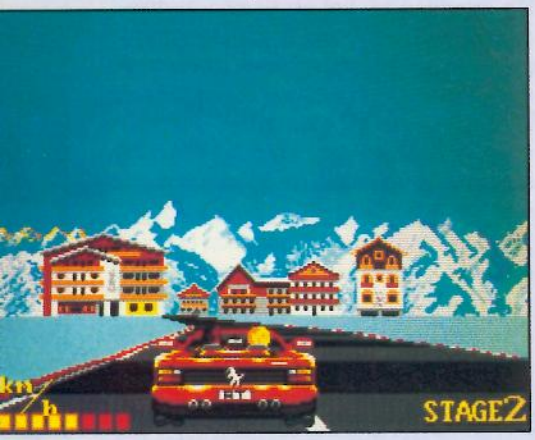
Micro News : Oui mais vous savez, on l'a déjà eu pour Amiga, il est dans les Tops du mois de ce numéro alors...

Professeur ST : Encore une comme ça et vous la faites tout seul votre rubrique, compris ?

Micro News : Heu, oui, d'accord.

Professeur ST : **Stormlord** arrive enfin

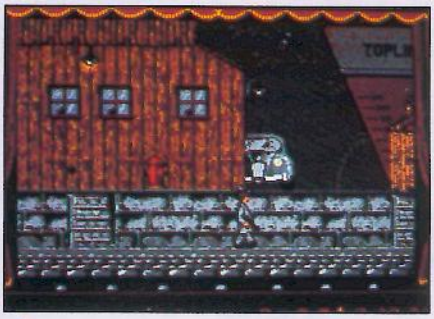
▼ *Outrun Europa*



sur ST, bénéficiant du graphisme des 16 bits il risque de devenir un nouveau succès signé Hewson.

Micro News : Raah, c'est quoi ce machin là ?

Professeur ST : C'est encore et toujours un jeu à scrolling vertical où les classiques aliens ont fait place à d'étranges bestioles, genre saumons géants et papillons mutants... bref, ça s'appele **Gemini Wing**, c'est tiré d'un jeu d'arcade et c'est fait par Virgin.



▲ *Chicago 30*

Micro News : Il est préférable d'attendre...

Professeur ST : *Xenon 2*, certes, mais à l'instar de **The Games : Summer Edition** de Epyx, il n'y a que peu de chances de voir arriver ce logiciel avant la rentrée scolaire 89.

Micro News : Et bien nous les attendons avec impatience ces deux là !

Professeur ST : Plus proche de nous, **H.A.T.E.** de Gremlin, soit en entier *Hostile All Terrain Encounter*. C'est très joli mais avec Gremlin on est jamais sûr de rien... d'ailleurs **Panic Stations**, un autre jeu Gremlin, allie un scénario éculé à une réalisation apparemment très moyenne.

Micro News : C'est pas de leur foft... de leur faute, excusez-moi pour ce lapsus bien involontaire...

Professeur ST : Pauvre imbécile... Enfin si vous voulez de la 3D géniale, je vous signale que **Voyager** de Ocean est sorti et qu'à ce jour aucun logiciel n'atteint une telle perfection dans ce genre précis.

Micro News : Pas besoin de me faire un dessin, on comprend tout de suite dans quel jeu on doit investir.

Professeur ST : Si vous êtes joueur oui, mais les créateurs en herbe et adepte du STOS ont eux aussi un investissement d'importance à faire, puisque deux nouveaux produits complémentaires du STOS viennent de sortir. En premier lieu, le **STOS Compiler**. Ce n'est pas qu'un compilateur, c'est aussi un "standalone generator" qui vous permet de créer des fichiers directement exécutables sous

▲ *Silkworm*

GEM. On trouve sur cette disquette le STOS Basic 2.4, une nouvelle routine pour les calculs en virgule flottante, un accessoire de formatage disquette et un RAM disk. Il ne manque plus que la version française de la doc et tout sera parfait !

Micro News : Oui, bon ben ça suffit maintenant...

Professeur ST : Mais non ça ne suffit pas ! Figurez vous qu'en plus un deuxième

▲ *Panic Stations*

produit sort, une disquette bourrée de sprites en tout genre - plus de 600 - dont un grand nombre comportant différents plans d'animation, explosions comprises. Du travail d'artiste pour mâcher le boulot à tous ceux qui veulent faire un jeu sans avoir des qualités de graphiste. Ça s'appele **STOS Sprites 600**, et comme le compilateur, ce produit est édité par Mandarin Software.

Micro News : Ça y est c'est fini ? Ce n'est pas trop tôt hein !

Professeur ST : Puisque les utilitaires ne vous plaisent pas, regardez plutôt ça.

Micro News : Ah c'est malin...

Professeur ST : Hé oui, **Disco-Scopie** est un utilitaire français et de qualité s'il vous plait ! D'aucuns croiront qu'il s'agit d'un copieur, mais pas du tout ! Ce fabuleux programme vous permet de lire n'importe quelle disquette, aussi bien au format Atari qu'Amiga ou Archimedes. Pas la peine de s'étendre sur le sujet car tout, absolument tout est possible avec ce logiciel. Aucune information ne peut rester cachée sur une disquette lue avec Disco-Scopie. L'ultime utilitaire de gestion de disque est signé E.S.A.T Software, cocorico !

Micro News : Ça ressemble pourtant fort à un copieur...

Professeur ST : Et bien ce n'en est pas un.

Micro News : On peut jouer maintenant ?

Professeur ST : Soit, jouons donc avec **Silkworm** de Virgin, une conversion d'arcade qui semble réussie. Une fois de plus on peut jouer à deux, un joueur utilisant un hélicoptère tandis que l'autre contrôle une jeep. Une association inhabituelle mais percutante pour un jeu à scrolling horizontal.

Micro News : Et tchac, encore un de descendu !

Professeur ST : Primate... Toujours chez Virgin, **Shinobi** est un jeu plus classique où l'on retrouve les maintenant classiques Ninja et autres Karatekas... un peu lassant. En tout cas vous pourrez annoncer à vos lecteurs que la Ferrari rouge d'**Outrun Europa** sera là en juin, vous permettant de faire le tour de l'Europe avant de partir en vacances à bord de votre "deux pattes" cabossées. C'est bien entendu signé U.S. Gold.

Micro News : Très drôle, mais je vous signale que votre temps de parole est presque dépassé, alors si vous voulez encore l'ouvrir, dépêchez vous !

Professeur ST : By Jove, devrais-je faire

▲ *Astaroth*

appel à **Astaroth**, esprit du Mal et dernier né de Hewson, pour vous faire taire ?

Micro News : Extrémiste ! En tout cas c'est graphiquement très réussi.

Professeur ST : C'est le moins que l'on puisse dire ! Ha ha, allez je vous laisse. Allez donc voir de quoi est capable l'autre minable de Docteur Amiga...

Micro News : Je n'y manquerai pas... A bientôt Prof !

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armee
75016 PARIS ✆ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT
MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

COCONUT GRENOBLE
8, COURS BERRIAT
38000 GRENOBLE
TEL : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
LA COMPIL OCEAN	145/195
LE MONDE DE L'ARCADE	149/199
10 GREAT GAMES 3	129/149
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
SPACE ACE	129/149
LES BEST D'US GOLD	145/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
FIST' N' THROTTLES	129/149
FRANCK BRUNO BIG BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	99/189
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTURA	95/135
ALIEN SYNDROME	95/139
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BLASTEROIDS	99/149
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
CRAZY CARS 2	129/169
CHUCK YEAGER	95/145
CIRCUS GAMES	99/149
CYBERNOID 2	95/135
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
ECHELON	89/139
FOOTBALL MANAGER 2	95/139
GALACTIC CONQUEROR	129/169
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
H.A.T.E	99/149
HUMAN KILLING MACHINE	99/145
HEROES OF THE LANCE	120/239
LAST DUEL	99/149
LED STORM	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LAST NINJA 2	125/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MAXI BOURSE	139/189
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
PURPLE SATURN DAY	165 / 195
PAC LAND	95/145
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
RENEGADE 3	95/145
RUN THE GAUNTLET	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
ROAD BLASTERS	89/139
SOCCER MICROPROSE	109/165
SKATE BALL	145/145
S.D.I	95/145
THE DEEP	99/149
TECHNOCOP	99/149
THUNDERBLADE	95/145
TYPHOON	89/139
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME SUMMER EDT	99/149
THE GAME WINTER EDT	99/149
THE TRAIN	115/185
VINDICATORS	99/149
VIGILANTGE	99/149
VICTORY ROAD	89/139
WEC LE MANS	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
ARCADE MUSCLE	145/160
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE(IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
FIST'N'THROTTLES	129/149
COMMAND PERFORMANCE	140/180
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
LES AS DU CIEL	139/199
KARATE ACES	119/179
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
ACTION SERVICE	145/195
AFTERBURNER	95/145
APOLLO 18	95/145
BLASTEROIDS	96/145
BUTCHER HILL	99/149
BATTLE OF NAPOLEON	/195
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	120/195
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CIRCUS GAMES	95/160
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DENARIS	99/149
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
ECHELON	95/145
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUERILLA WAR	89/125
GUNSHIP	139/189
HILLSFAR	/225
HUMAN KILLING MACHINE	99/149
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LEST STORM	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MENACE	120/160
OPERATION WOLF	95/135
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
RUN THE GAUNTLET	95/145
RENEGADE 3	95/145
REAL GHOSTBUSTERS	95/145
REBEL CHARGE CHICAMANGA	/260
RACK EM	120/189
ROBOCOP	95/135
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
SPEEDBALL	99/169
SERVE & VOLLEY	120/190
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
S.D.I.	95/145
THE DEEP	99/149
T.K.O.	120/189
TECHNOCOP	99/149
THUNDERBLADE	95/145
TIGER ROAD	95/145
THE GAME SUMMER EDT	95/145
THE GAME WINTER EDT	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
ULTIMA 5	/325
WILLOW	/169
WEC LE MANS	95/145
ZAC MC KRACKEN	/179

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
COMPILATIONS	
ARCADE MUSCLE	145
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
COMMAND PERFORMANCE	160
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
FRANCK BRUNO BIG BOX	140
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
ARKANOID 2	95
BATMAN	120
BARBARIAN 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
GUNSHIP	120
HUMAN KILLING MACHINE	110
INTERNATIONAL SOCCER	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
RENEGADE 3	95
REAL GHOSBUSTERS	110
RUN THE GAUNTLET	95
ROBOCOP	95
R TYPE	120
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
TIGER ROAD	120
THUNDERBLADE	95
TERRORPODS	95
VINDICATORS	120
WEC LE MANS	120
XENON	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
ARKANOID	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHLON	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
BLUE MAX	140 K
CHOPLIFTER	160 K
DESERT FALCON	180 K
EAGLE NEST	160 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
ROBOTRON 2084	120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
ALBUM EPYX N.2	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
SPECIAL ACTION	295
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
APOLLO 18	225
BATTLEHAWKS 1942	245
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	345
BAD DUDES	295
BATTLE TANK	295
BALANCE OF POWER 1990	340
BILLIARD SIMULATOR	245
BATTLE CHESS	245
CAPONE	345
CALIFORNIA GAMES	195
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
CHESSMASTER 2000	290
CHEESMASTER 2100	490
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	245
DOUBLE DRAGON	245
DEFENDER OF THE CROWN	245
FAST BREAK	290
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FALCON	430
FALCON AT	445
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
G.L. HOTSHOTS	225
GOLD RUSH	345
GUERILLA WAR	245
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GUNSHIP	295
HEROES OF THE LANCE	295
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	145
JET FIGHTER	395
KULT QUEST TRIPLE	395
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	295
LORD OF CONQUEST	295
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MAYDAY SQUAD	245
MEURTRE A VENISE	245
OUT RUN	199
OPERATION JUPITER	245
POOL OF RADIANCE	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
POLICE QUEST	245
RED STORM RISING	235
REBEL CHARGE CHICAMANGA	290
ROGER RABBIT	235
RACK EM	245
ROCKET RANGER	295
SPACE QUEST 3	245
SINBAD	225
SORCERER LORD	295
SUPERMAN	245
SPEEDBALL	345
SERVE & VOLLEY	235
SARGON 3	245
SPACE QUEST 2	225
TECHNOCOP	245
THE GAMES SUMMER EDT	245
THE GAMES WINTER EDT	245
THE TRAIN	245
U.M.S	225
ULTIMA 5	295
WILLOW	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS)	245
ZANY GOLF	235
944 TURBO CUP	239
688 ATTACK SUB	295

UTILITAIRES ET LIBRAIRIE DISPONIBLES EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
PRECIOUS METAL	225
PREMIER COLLECTION	245
LES CLASSIQUES VOL.1	245
TRIAD	290
5 STARS	239
ARCHIPELAGOS	245
AIRBONE RANGER	245
ADVANCED RUGBY SIMULATOR	195
AFRICAN RAIDERS	195
AFTERBURNER	239
BATTLEHAWKS 1942	245
BUTCHER HILL	245
BLASTEROIDS	199
BIO CHALLENGE	195
BALLISTYX	195
BAAL	195
BATMAN	195
BARBARIAN 2	195
BARD'S TALES	245
CHICAGO 30'S	199
CYBERNOID 2	195
COSMICS PIRATES	195
CRAZY CARS 2	235
CHESSMASTER 2000	225
DRAGON NINJA	195
DEJA VU 2	295
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	225
ELITE	225
EXPLORA	345
EXPLORA 2	295
FORGOTTEN WORLDS	199
F.O.F.T	275
F 16 COMBAT PILOT	235
F16 FALCON(FRANCAIS)	285
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GALBREDON'S DOMAIN	195
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	225
HEROES OF THE LANCE	225
INTERNATIONAL KARATE +	225
KULT	249
KRYPTON EGG	195
KING QUEST 4	295
LA LEGENDE DE DJEL	220
LAST DUEL	145
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LOMBARD RALLY	240
MAYDAY SQUAD	245
MEURTRE A VENISE	225
OPERATION WOLF	185
OPERATION JUPITER	225
POPULOUS	245
POLICE QUEST 2	395
PAC MANIA	190
RING SIDE	249
ROBOCOP	195
RENEGADE	195
RUNING MAN	245
RUN THE GAUNTLET	195
REAL GHOSTBUSTERS	199
ROADBLASTER	185
R TYPE	225
SORCERER LORD	295
SKATEBALL	245
SPACE QUEST 3	345
SKWEEK	225
STEEVE DAVIS SNOOKER	225
SPEED BALL	239
STARGLIDER 2	225
THE GAMES WINTER EDT	195
TIGER ROAD	195
TEENAGE QUEEN	195
THUNDERBLADE	195
VINDICATORS	185
VICTORY ROAD	185
WAR IN THE MIDDLE HEARTH	195
ZOMBI	275
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245

TOUS LES UTILITAIRES, LA LIBRAIRIE ET LES EDUCATIFS, EN MAGASIN. (LISTE SUR DEMANDE).

NUT.

NOUVEAU

Service Réparation Express
13,boulevard Voltaire
75011 PARIS
Métro : Oberkampf
Tél. : 43.55.63.00

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

PRECIOUS METAL	245
PREMIER COLLECTION	245
MEGA PACK	245
TRIAD	295
AFRICAN RAIDERS	220
AIRBALL	245
AFTERBURNER	245
BIO CHALLENGE	185
BLASTEROIDS	249
BALLISTYX	195
BILLIARD SIMULATOR	245
BATMAN	239
BATTLE CHESS	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CYBERNOID 2	195
COSMIC PIRATES	225
CRAZY CARS 2	245
CHESSMASTER 2000	195
DENARIS	195
DRAGON'S LAIR	345
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	245
ELITE	245
FALCON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GAUNTLET 2	245
GALDREDON'S DOMAIN	195
HEROES OF THE LANCE	245
HYBRIS	245
INDIANA JONES	325
I.K. +	245
INTERNATIONAL SOCCER	245
KULT	245
LA LEGENDE DE DJEL	220
LA QUETE DE L'OISEAU	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
MAYDAY SQUAD	225
MEURTRE A VENISE	245
OPERATION NEPTUNE	245
OPERATION JUPITER	245
OPERATION WOLF	210
POPULOUS	245
PACMANIA	195
ROAD BLASTER	245
RENEGADE	245
RUNING MAN	245
RING SIDE	295
RUN THE GAUNTLET	245
REBEL CHARGE CHICHAMANGA	345
ROCKET RANGER	309
SORCERER LORD	290
STEVE DAVIS SNOOKER	245
SUPER HANG ON	240
SPEEDBALL	245
STARGLIDER 2	225
THE GAME WINTER EDT	185
TEST DRIVE 2	290
TARGHAN	245
THE KRISTAL	285
TEENAGE QUEEN	245
TV SPORTS	315
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
UMS	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	245
ZAC MC KRACKEN	245

APPLE 2

ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	295
BARD'S TALE 2	295
BARD'S TALE 3	295
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	295
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	295
DESTROYER	195
ECHELON	295
FLIGHT SIMULATOR 2	430
GLOBAL COMMANDER	265
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 3	295
KARATE CHAMP	190
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	295
POOL OF RADIANCE	450
POLICE QUEST	395
P.H.M. PEGASUS	295
QUARTERBACK	295
RISK	345
ROGER RABBIT	295
STREET SPORT FOOTBALL	345
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
THE GAMES WINTER EDT	395
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	295
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275
2400 A.D	350

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEJA VU	395
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SILENCE SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULATOR	340
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :
+ HANG ON
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL — 990

PISTOLET PHASER — 249

AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
ASTRO WARRIOR / PIT POT	255
BLACK BELT	255
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASY ZONE 3	255
FANTASY ZONE 2	295
FANTASY ZONE	255
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MONOPOLY (ANGLAIS)	255
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
OUT RUN	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
R TYPE	295
RAMBO 3	295
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SHANGAI	255
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255

JOYSTICKS SEGA :

SPEED KING SEGA	149
CONTROL STICK	129
WINNER 190 SEGA	89

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :
+ SUPER MARIO BROS
+ 2 MANETTES DE JEUX
+ CABLE PERITEL — 990

PISTOLET	295
ROBOT	420

JEUX :

BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GUN SMOKE	295
GHOST'N'GOBLINS	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	260
KID ICARUS	345
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
LEGEND OF ZELDA2	395
METROID	345
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESLING	295
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TROJAN	295
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEYBALL	260
WRECKIMG CREW	295

JEUX POUR PISTOLET :

DUCK HUNT	295
HOGAN'S HALLEY	295
WILD GUNMAN	295

JOYSTICKS :

NES ADVANTAGE	395

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5

3''5 SF/DD,LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	69
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150

DISQUETTES 5''1/4

5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	89

DISQUETTES 3'', LES 10 — 190

MATERIEL

ATARI ST

520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + MONITEUR COULEUR	5990
1040 STF	4490
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + MONITEUR COULEUR	6990
MEGA ST1 MONOCHROME	7056
MEGA ST1 COULEUR	8598
MEGA ST2 MONOCHROME	11207
MEGA ST2 COULEUR	12156
MEGA ST4 MONOCHROME	14765
MEGA ST4 COULEUR	15714

LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :

DISQUE SUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE SUR 60 MEGA ATARI	7590
CA 720 3''5 DF	1290
MDA30 3''5 DF	990
RF542R 5''1/4	1790

MONITEURS :

MONOCHROME HR. SM124	1490
COULEUR SC1224	2990
COULEUR PHILIPS 8801	2390

IMPRIMANTES :

LASER SLM804	13579
STAR LC10 COMPLETE	2390
STAR LC10 7 COULEURS	2790
STAR LC 24/10	3790

DIVERS :

CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	95
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79

AMIGA :

AMIGA 500	4490
CABLE PERITEL	150
LECTEUR 3''5 CA880	990

JOYSTICKS :

QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	195
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
ERGOSTICK	245
3 WAY WICO	320
RACEMAKER	295
COBRA	490
ULTIMATE SANS FIL	450
COMPUTER COMMAND PC	390
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISES ET ETUDIANTS NOUS CONSULTER

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00

carte bleue CB

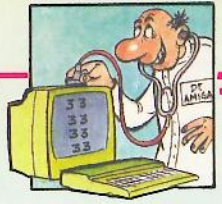
NOM _____
ADRESSE _____
_____
_____
TÉL _____

Date d'expiration —/— Signature _____

TITRES — PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage ..... + 15 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer .....
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P ☐ mandat-lettre ☐ C.B
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES



LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Le malade imaginaire...

Docteur Amiga : O rage, ô désespoir, ô vieillesse ennemie...

Micro News : Qu'est-ce donc que ces lamentations ?

Docteur Amiga : Je me meurs... Que dis-je, j'expire... Tel que vous me voyez, je suis dévalué, ramené au rang de cette ignominie que l'on ose appeler ordinateur... en un mot, je me prostitue au même prix que l'Atari.

Micro News : Allons mon vieil ami, que faites-vous un plat de cette baisse de prix. N'est-ce donc pas l'appât que vous souhaitiez aussi ?

Docteur Amiga : Mais qu'est-ce qu'il a celui-là ? D'abord jeune imbécile, sachez que je n'ai nul besoin d'appâter mes fidèles. Ce n'est donc pas le prix qui tire les ficelles...

Micro News : Eh, arrêtons de rimer. On risque d'avoir des ennuis avec l'Iran.

Docteur Amiga : Tiens ? Et pourquoi donc ?

Micro News : Parce que les vers c'est satanique... pardi.

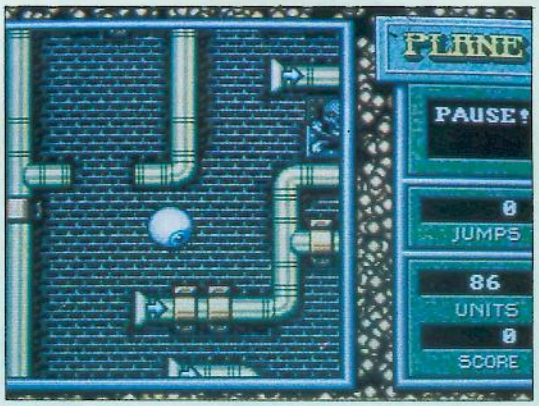
Docteur Amiga : Très drôle. Bon, passons aux choses sérieuses.

Micro News : OK, en avant pour une maxi dose de nouveautés !

Docteur Amiga : Dites, vous aimez les dessins animés ?

Micro News : Je n'aime que ça... j'en suis fou.

Docteur Amiga : Ça tombe très bien parce que j'ai un petit cadeau pour vous de la part de Magic Bytes : un Tom et Jerry hyper sympa. Son nom pour de vrai, c'est **Hunting High and Low** (comprenez par là les hauts et les bas d'une poursuite). En fait de poursuite, celle-ci risque de bien mal se terminer si vous n'êtes pas un as du joystick. Les séquences d'arcade au cours desquelles il vous faudra ramasser la plus grande quantité possible de fromages - souris oblige - sans se faire allumer par le chat, bien que très périlleuses, sont extrêmement bien réalisées. Voilà donc une bonne transposition de l'ambiance des bons vieux Tom et Jerry du cinéma.



▲ *Mindroll*

▲ *Hunting*

▼ *Hunting*

Micro News : J'en suis toute chose... Mais pourquoi me fusillez-vous du regard ?

Docteur Amiga : Shutttt ! C'est pas moi, c'est l'œil de **Mindroll**, un jeu de Thalamus Software distribué par Epyx.

Micro News : Plutôt bizarre comme nom. Z'êtes sûr que c'est pas l'œil de Moscou ?

Docteur Amiga : Je ne peux malheureusement pas diagnostiquer, camarade, car malgré des heures et des heures de cogitation, j'ai toujours rien compris à ce satané &!*$% de jeu...

Micro News : Mais qu'est-ce qu'il fait dans la vie cet œil ?

Docteur Amiga : A part se balader et ramasser des points de ci de là, on ne peut pas dire qu'il se foule beaucoup.

Micro News : Bref, encore un jeu à ranger dans le tiroir des tocards ?

Docteur Amiga : Pas de décision hâtive mon ami, nous y reviendrons ultérieurement, après une étude plus approfondie de la question.

Micro News : Docteur, je ne me sens pas bien tout à coup ! Prenez mon pouls. J'ai des palpitations.

Docteur Amiga : Rien à craindre, c'est l'influence néfaste de **Quasar**...

Micro News : Ah bon, vous croyez ?

Docteur Amiga : Sachez qu'un scientifique ne croit pas, il subodore... Dans votre cas, il n'y a aucun doute, vous êtes une victime de ce jeu dont la nullité ne pouvait faire que des dégats, heureusement mineurs. Voyez-vous, après une présentation potable, vous vous retrouvez dans un vulgaire shoot'em up - dont la toile de fond est un champ d'asteroïdes - totalement dépassé... tout juste bon pour l'Atari.

Micro News : Je vois aussi plein de lignes,

Gunship

c'est pas normal ça, hein docteur ?

Docteur Amiga : Mon pauvre garçon, il ne vous manque plus que la surdité - qui ne saurait tarder si vous n'arrêtez pas de regarder la p'tite Rosie de cet œil torve - et vous serez bon pour la casse, ou pour aller bosser chez le nouveau concurrent. Pour ce qui est des lignes, je concluerai

Chuckie Egg 2

pour une wandérérite aiguë.

Micro News : Kézako ?

Docteur Amiga : En d'autres termes, pour votre cervelle déjà dégoulinante, c'est un excès caractérisé de **Wanderer 3D**. Ce soft, tout juste sorti de l'esprit torturé des programmeurs d'Elite se veut en trois dimensions... rien que ça. En fait de 3D, c'est à un jeu en fil de fer que nous sommes confrontés... Du soft de Néanderthal quoi, les lunettes en plus. Pour

Gunship

vous remettre de votre malaise, je vous propose **Gunship**, de Microprose.

Micro News : Le même que celui pour l'Atari ?

Docteur Amiga : Encore une question dans ce goût là et vous allez baigner dans le formol ! Ceci dit, vous n'êtes pas tout à fait à côté de la plaque. Il s'agit bien du logiciel de Microprose que nous attendions tous. La présentation est tout bonnement splendide : sur fond de bruit de rotor et de musique - la Walkyrie de Wagner -, l'hélicoptère apparaît dans un mouvement ascensionnel, jusqu'à ce qu'il soit en mesure de vous tirer dessus.

Micro News : Je vous remercie, c'est agréable... Mais la suite, ça donne quoi ?

Docteur Amiga : Une superbe simulation de combat en hélico. Réellement complète, avec choix du pilote, visualisation de la carte et tout le toutim, y compris la complexité inhérente aux simulations dignes de ce nom. Bref, du grand réalisme.

Micro News : Il me le faut !

Docteur Amiga : Pas si vite, mon garçon ! Je veux d'abord m'assurer que l'utilisation de ce soft ne peut pas avoir de répercussions fâcheuses sur votre organisme... nous en reparlerons dans un mois ou deux. D'ici là, plongez-vous donc dans un bon jeu de rôle et d'aventure du genre **Dungeon Quest**, de Image Tech.

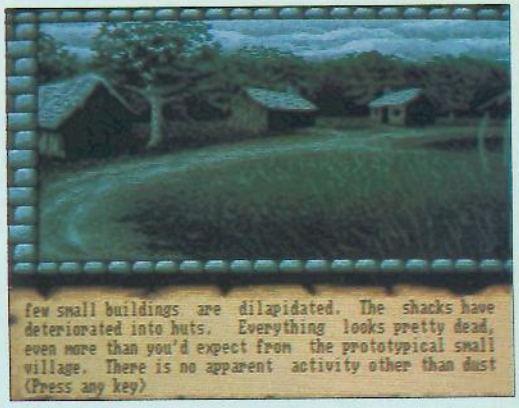
Micro News : J'aime pas les jeux d'aventure, ça me donne des migraines.

Hunting High and low

Docteur Amiga : Vous ne savez pas ce que vous manquez. Les graphismes sont superbes, les couleurs chatoyantes et l'histoire passionnante. Tous les ingrédients sont réunis pour faire de *Dungeon Quest* un véritable petit chef-d'œuvre.

Micro News : Vous n'auriez pas quelque chose de plus...

Docteur Amiga : Primaire ? Mais si, j'ai juste ce qu'il vous faut : **Exolon** de Hewson. On peut difficilement faire plus simple dans le style "zim boum boum". Après une vie assez bien remplie sur 8 bits, ce shoot'em up fait enfin son apparition sur nos écrans. Il n'a rien d'une



Dungeon Quest

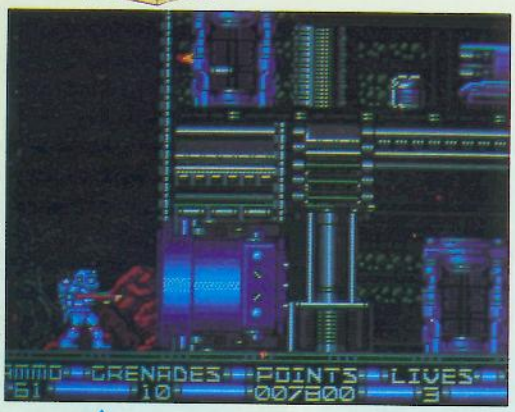
révélation, mais il peut encore en charmer plus d'un. Du reste, je dois reconnaître que l'adaptation est plutôt réussie. Je peux aussi vous soumettre **Wrangler**, de Magnetic Fields.

Micro News : C'est une marque de jeans, ça !

Docteur Amiga : On vous paye pour dire des inepties pareilles ? Bon, *Wrangler* est un petit jeu sympa, sans grande prétention, qui vous met aux commandes d'un robot dont la seule ambition semble être de blanchir les cases d'un damier cosmique. Au prime abord, cela paraît être d'une simplicité enfantine, mais pas du tout. Primo, parce que dans certains cas le robot se balade réellement à l'aveuglette - au risque de faire une chute de quelques millions de kilomètres - et secundo, parce qu'il n'est pas tout seul et que, jeu oblige, on fera tout pour l'empêcher de parvenir à ses fins.

Micro News : Je craque ! Ce qu'il me faut, c'est le grand air.

Docteur Amiga : Ah ! les plaisirs de la chasse, l'odeur de la poudre, le bruit que font les canards en heurtant le sol, le cri du lapin blessé... Tout un programme que vous propose Golden Gate Crew via **Hunting**, un jeu qui, s'il ne brille pas par



Exolon

son originalité, a au moins le mérite d'être beau. Il est tellement convaincant qu'on devrait l'offrir à la Fédération de Chasse, histoire de limiter les massacres.

Micro News : Allons, allons, on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs...

Docteur Amiga : Voilà une belle introduction à **Chuckie Egg 2** de Pick and Choose. Bien que le principe du jeu soit éculé - il s'agit en effet d'un jeu d'échelle tout bête - il n'en garde pas moins un charme certain. Le petit crâne d'œuf, principal protagoniste de l'action a, comme l'aurait dit Brassens, une petite gueule bien sympathique dont l'inconvénient majeur est la taille trop insignifiante.

Micro News : Et dans le genre combat de rue, vous n'auriez pas un petit quelque chose ?

Docteur Amiga : Cela ne fait aucun doute, la névrose vous guette... Voilà une heure que je m'évertue à vous présenter une foultitude de jeux gentils, sans violence et, pour finir, vous me réclamez un bain de sang urbain. Vous êtes décidément incurable... Par conséquent, je n'ai aucun scrupule à vous annoncer la sortie prochaine de **Renegade**, conversion du célèbre jeu de café de Taito.

Micro News : Je vous sens soudain dubitatif. Serait-ce loupé ?

Docteur Amiga : J'ose à peine vous le dire, tant le résultat est déplorable. Les graphismes sont tellement fouillis que l'écran paraît sale...

Micro News : C'est vrai qu'il est sale... Et ce chef-d'œuvre est de qui ?

Docteur Amiga : De Software Creations.

Micro News : J'ai ouï dire que Tomahawk, alias Cocktel Vision, avait enfin sorti son rallye des sables.

Docteur Amiga : Vous faites certainement allusion à **African Raiders**. Eh bien oui, nous l'avons et il est assez superbe. Je me suis régalé à parcourir l'ensemble des étapes en hors-piste. Les décors sont beaux, bien qu'un peu répétitifs, le petit bolide répond bien, le tout donne un jeu des plus agréables, ce qui est loin d'être le cas de **Road Blasters** de US Gold, autre simulation, si l'on peut dire, de conduite et de combat.

Micro News : Pourtant le jeu de café n'était pas mal.

Docteur Amiga : Pour sûr, mais la conversion ne vaut pas, pardonnez-moi l'expression, un pet de lapin. Seule la musique peut présenter de l'intérêt.

Micro News : Je vous trouve bien sévère. Passons donc à autre chose avant que vous ne disiez vraiment du mal de ce jeu...

Docteur Amiga : Avec plaisir. Vous connaissez l'histoire d'Excalibur, et bien figurez-vous qu'elle ne correspond en rien à la réalité historique. La véritable histoire est celle d'**Artura**, fils de Pendragon, que nous conte Gremlin. Les noms changent mais le contexte reste le même, à quelques exceptions près. C'est à mon avis un bon jeu d'aventure/action avec des graphismes à la hauteur.

Micro News : A la bonne heure. Dites, cela fait longtemps qu'on n'a plus entendu parler de Outlaw, le label de Palace Software...

Docteur Amiga : Justement, ils viennent de sortir **Cosmic Pirate**, un super jeu, moitié arcade, moitié stratégie. L'action, comme l'indique le titre, se déroule dans le cosmos où vous vous efforcerez de devenir un pirate honorable et respecté, mais surtout bien vivant, ce qui peut servir...

Micro News : Bon, et si on se disait au revoir ?

Docteur Amiga : Pas avant de vous avoir signalé le retour d'un ancêtre de la micro, par le biais de **Space Panic**, une resucée de *Lode Runner* agrémentée à la sauce teutone. Quatre petits personnages vont essayer à tour de rôle d'échapper à des monstres tout droit venus d'un quelconque Pac-Man, en escaladant des échelles et en creusant le sol sous leurs pieds. A oublier absolument... Sur ce, je ne dirai qu'une chose : si tu ne vas pas à l'Amiga, l'Amiga viendra à toi !

Wrangler

Dungeon Quest

Exolon

Artura

MINITEL

36.15 CLUBTEL STAR SOFTWARE

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

STARSOFT

Ne payez plus pour acheter ...

05 05 13 00

Starsoft vous offre l'appel.

AMSTRAD NEWS

DOUBLE DETENTE	89 F	139 F
DOUBLE DRAGON	89 F	139 F
MICROPROSE SOCCER	107 F	163 F
NAVY MOVES		
OBLITERATOR	97 F	147 F
PURPLE SATURN DAY	167 F	197 F
REAL GHOST BUSTERS	89 F	139 F
RENEGADE III	89 F	139 F
RUNNING MAN	89 F	139 F
SKATEBALL	139 F	169 F
SPHAIRA		
SUPER TRUX	109 F	159 F
TIMES OF LORE	94 F	144 F
TIME SCANNER	89 F	139 F
VIGILANTE	89 F	139 F
XYBOTS		
WEIRD DREAMS	147 F	197 F

COMPILATIONS

ARCADE MUSCLE STREET FIGHTER+BIONIC COMMANDO+ROAD BLASTERS+ 1943+SIDE ARMS	119 F	139 F
COMMAND PERFORMANCE MERCENARY+HARDBALL+ ARMAGEDON MAN+CHOLO+ BOB SLEIGH+SHACKLED+ LEVIATMAN	119 F	186 F
INCROWD KARNOV+PREDATOR+GRYZOUR+ TARGET RENEGADE+BARBARIAN+ PLATOON+CRAZY CARS+COMBAT SCHOOL	139 F	165 F
GIANTS GAUNTLET II+CALIFORNIA GAMES+OUT RUN+ROLLING THUNDER	119 F	139 F
LES DEFIS DE TAITO TARGET RENEGADE+ARKANOID1 +ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE +FLYING SHARK+SLAPFIGHT	139 F	194 F
GAME SET ET MATCH 2 MATCH DAY 2+CRICKET+ BASKET MASTER+SNOOKER+ SUPER HANG ON+GOLF+ CHAMPION CHIP SPRINT+ TRACK AND FIELD	109 F	149 F
LES FUTURISTES BOB MORAN+SYNDROME+ CRAFTON ET XUNK+CYBOR+ DESPOT DESIGN+STARBOY+ ZARK+DAVOR+L'HEPISS	147 F	197 F

c'est Nouveau !

MEMBRES du CLUB...

vous pouvez commander

24 h sur 24 7 jours sur 7

Le répondeur : Un geste simple

Vous mentionnez Votre N° de Membre Votre Nom — *Le Nom du Logiciel Disc ou Cassette Votre Mode de Règlement.*

HIT PARADE

3D GRAND PRIX	109 F	139 F
AIRBORNE RANGER	139 F	179 F
BARBARIAN II	79 F	125 F
BLASTEROIDS	97 F	147 F
CHICAGO 30'S	97 F	147 F
CHUCK YEAGER	89 F	139 F
COLOSSUS CHESS 4	79 F	126 F
CRAZY CARS	125 F	159 F
CRAZY CARS 2	125 F	159 F
DARK FUSION	83 F	125 F
DEFIS DE TAITO	139 F	194 F
DRAGON NINJA	84 F	124 F
F15 STRIKE EAGLE	89 F	139 F
FOOTBALL MANAGER 2	134 F	184 F
GALACTIC CONQUEROR	127 F	168 F
GAME SET & MATCH 2	109 F	149 F
GUNSHIP	145 F	185 F
HEROES OF THE LANCE	94 F	198 F
HISTORY IN THE MAKING	179 F	219 F

Whaou !..

Nouveaux Amstradistes !

pour votre 1ère commande un cadeau surprise vous attend

Pour en savoir plus :

05 05 13 00

c'est gratuit !

HUMAN KILLING MACHINE	93 F	139 F
LA GUERRE DES ETOILES	97 F	145 F
LAST DUEL	88 F	134 F
LE MAITRE DES AMES		169 F
NIGEL MANSELL	95 F	145 F
OPERATION WOLF	79 F	129 F
PACMANIA	93 F	143 F
R TYPE	93 F	143 F
RAFFLES	109 F	162 F
RAMBO III	93 F	129 F
REAL GHOSTBUSTERS	109 F	162 F
ROBOCOP	97 F	137 F
RUN THE GAUNTLET	89 F	139 F
RUNNING MAN	93 F	143 F
SAVAGE	95 F	147 F
SUPERMAN	89 F	139 F
TANK ATTACK	129 F	159 F
THE DEEP	89 F	139 F
THE MUNSTERS	93 F	144 F
TIMES OF LORE	95 F	145 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	189 F	249 F
VINDICATORS	89 F	139 F

ATARI NEWS

AQUAVENTURA	225 F
B.A.T.	247 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BEAM	247 F
BUTCHER HILL	168 F
CHAOS STRIKES BACK	183 F
CYBERNOID II	169 F
FERRARI FORMULA ONE	243 F
FINAL COMMAND	215 F
GOLD RUSH	247 F
HOLLYWOOD POKER	219 F
KICK OFF	
KING OF CHICAGO	319 F
KULT	247 F
LA LEGENDE DE DJEL (F)	219 F
LE KRISTAL DE KONOS (F)	284 F
LORD OF THE RISING SUN(F)	197 F
MAYDAY SQUAD	197 F
MICROPROSE SOCCER	243 F
NAVY MOVES	
PARANOIA COMPLEX	
POPULOUS (F)	229 F
ROBOCOP	197 F
ROCKET RANGER	273 F
RUNNING MAN	247 F
SKATEBALL (F)	239 F
TEST DRIVE II	288 F
THUNDERBIRDS	
TIME SCANNER	197 F
TOM & JERRY	269 F
TV SPORTS	317 F
WATERLOO	
WEC LE MANS	197 F
XYBOTS	

OFFRE SPECIALE — 10%

pour toute commande de 3 logiciels

COMPILATIONS

PRECIOUS METAL CAPTAIN BLOOD+XENON+SUPER HANG ON +ARKANOID II	239 F
PREMIER COLLECTION NEBULUS+NETHERWORLD+ZYNAPS+ EXOLON	239 F
TRIAD STARGLIDER+DEFENDER OF THE CROWN +BARBARIAN	289 F
HIT DISC II TIME BANDIT+MAJOR MOTION+TANGLE WOOD+LEATHERNECK	239 F

HIT PARADE

ADVANCED RUGBY	203	F
AFRICAN RAIDER	219	F
AFTERBURNER	209	F
AIRBORNE RANGER	247	F
ARCHIPELAGOS	247	F
BAAL	194	F
BALANCE OF POWER 1990 ED	288	F
BARBARIANS II	168	F
BATTLETECH	197	F
BILLARD SIMULATOR	197	F
BLASTEROIDS	197	F
BOMBUZAL	192	F
CHESS MASTER 2000	225	F
COSMIC PIRATES	197	F
CRAZY CARS 2	247	F
DEJA VU II	286	F
DOUBLE DRAGON	179	F
DUNGEON MASTER	235	F
EXPLORA II	307	F
EXPLORA II SF	307	F
F15 STRIKE EAGLE	195	F
F16 COMBAT PILOT	214	F
FALCON	289	F
FLIGHT SIMULATOR II COLO	345	F
FOFT	227	F
FOOTBALL MANAGER II	182	F
GALACTIC CONQUEROR	245	F
GALDREGONS DOMAIN	192	F
GUNSHIP	229	F
HEROES OF THE LANCE	225	F
HUMAN KILLING MACHINE	133	F
INTERNATIONAL SOCCER	169	F
JUG	213	F
KINGS QUEST 4	299	F
LA GUERRE DES ETOILES	175	F
LAST DUEL	126	F
LEISURE SUITE LARRY II	297	F
LOMBARD RALLY	242	F
NIGHT HUNTER	259	F
OBLITERATOR	208	F
PACMANIA	192	F
PRISON	194	F
PUFFY'S SAGA	224	F
PURPLE SATURN DAY	225	F
RAFFLES	240	F
RAMBO III	169	F
REAL GHOSTBUSTERS	197	F
REALM OF TROLLS	230	F
RETURN OF JEDI	192	F
RING SIDE	259	F
ROAD BLASTERS	129	F
RUN THE GAUNTLET	168	F
RUNNING MAN	269	F
SINBAD	185	F
SKATEBALL	240	F
SOLDIER OF LIGHT	182	F
SPACE QUEST III	429	F
STEVE DAVIS WORLD SNOOKER	213	F
THE DEEP	184	F
TIMES OF LORE	280	F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	279	F
VINDICATORS	195	F
VOYAGER	197	F
WANDERER	221	F
ZAC MC KRACKEN	211	F
ZANY GOLF	234	F
ZOMBI	240	F

AMIGA NEWS

AQUAVENTURA	225 F
ARCHIPELAGOS	247 F
BATTLEHAWKS 1942	247 F
BEAM	259 F
BLOOD MONEY	243 F
BUTCHER HILL	168 F
DRAGON NINJA	229 F
GHOST & GOBBLINS	247 F
GOLD RUSH	247 F
GUNSHIP	269 F
HOLLYWOOD POKER	219 F
KICK OFF	
KULT	247 F
LA LEGENDE DE DJEL(F)	245 F
LE KRISTAL DE KONOS	284 F
LORD OF THE RISING SUN	
MAYDAY SQUAD	219 F
MICROPROSE SOCCER	243 F
NAVY MOVES	
NIGHT HUNTER	
PARANOIA COMPLEX	
POPULOUS	229 F
PUFFY'S SAGA	
REAL GHOSTBUSTERS	247 F
RAMPAGE	259 F
RODEO GAMES	
RUNNING MAN	259 F
SKATEBALL	239 F
TEST DRIVE II	288 F
TIME SCANNER	289 F
THUNDERBIRDS	
TOM & JERRY	259 F
VIGILANTE	197 F
VINDICATORS	197 F
VOYAGER	197 F
WAR IN MIDDLE EARTH	247 F
WATERLOO	

COMPILATIONS

PRECIOUS METAL CAPTAIN BLOOD+XENON+SUPER HANG ON +ARKANOID II	239 F
PREMIER COLLECTION NEBULUS+NETHERWORLD+ZYNAPS+ EXOLON	239 F
TRIAD STARGLIDER+DEFENDER OF THE CROWN +BARBARIAN	289 F
HIT DISC II TIME BANDIT+MAJOR MOTION+TANGLE WOOD+LEATHERNECK	239 F

démenti !..

MICRO WORLD

à chaque commande

HIT PARADE

AFRICAN RAIDERS	219 F
AFTERBURNER	247 F
BALANCE OF POWER 1990 ED	288 F
BALLISTIX	189 F
BATTLE CHESS	243 F
BLASTEROIDS	247 F
COSMIC PIRATES	193 F
CRAZY CARS 2	216 F
CUSTODIAN	168 F
CYBERNOID II	179 F
DOUBLE DRAGON	192 F
DRAGON'S LAIR	399 F
DUNGEON MASTER	223 F
FALCON	289 F
FLIGHT SIMULATOR II	335 F
FOOTBALL MANAGER II	199 F
GALACTIC CONQUEROR	239 F
GALDREGONS DOMAIN	192 F
HEROES OF THE LANCE	224 F
HUMAN KILLING MACHINE	139 F
INTERNATIONAL SOCCER	219 F
JUG	213 F
LOMBARD RALLY	243 F
MANOIR DE MORTEVILLE	179 F
OBLITERATOR	195 F
PACMANIA	193 F
RING SIDE	259 F
ROCKET RANGER	277 F
RUN THE GAUNTLET	230 F
RUNNING MAN	259 F
SORCERER OF LORD	288 F
SUPER HANG ON	239 F
SUPERMAN	242 F
THE DEEP	230 F
THE MUNSTERS	213 F
TITAN	245 F
TRIVIAL PURSUIT NVLLE GE	280 F
TV SPORTS	317 F
WANDERER	219 F
ZANY GOLF	259 F

JOYSTICKS

CRYSTAL(GARANTIE 2 ANS)	179 F
ERGOSTICK	199 F
JY2 (double branchement)	59 F
NAVIGATOR	149 F
PROFESSIONNAL STANDARD	139 F
QUICK SHOT II	79 F
QUICK SHOT II TURBO	109 F
SPEED KING	139 F
SUPER PRO	89 F
SUPER PRO 2 BRANCHEMENTS	119 F
THE BOSS	169 F

BON DE COMMANDE N° 123 *(libellé en lettres majuscules)*

à retourner à :

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM - TOM - Envoi recommandé par avion		+ 50 francs			
		Frais de Port et Emballage			+ 15 francs
		C.R.			
		TOTAL			

Payer par Carte Bleue

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Date d'expiration ...../..... Signature,

carte bleue CB

EXPORT : Paiement par Mandat International UNIQUEMENT.

STARSOFT

B.P. 20

94141 ALFORTVILLE CEDEX

Tél. 43 96 57 83 - 43 96 57 84

N° Client (si connu) .....

NOM .....

Prénom .....

Date de naissance .....

Adresse .....

Ville .....

Code postal ..... Tél. .....

MODE DE REGLEMENT

O Chèque O Mandat-Poste

Contre-Remboursement + 20 francs

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

GRAND CONCOURS EXXOS / MICRO NEWS

Et voici LE concours de l'année ! Dans ce numéro et les trois prochains, vous trouverez quatre questions auxquelles vous pourrez répondre en renvoyant le bon à découper qui figurera dans le numéro de septembre. Il vous suffira de découper les vignettes qui vont avec les questions, de les coller sur le bon à découper et d'envoyer le tout à l'adresse de Micro News. Les cinquante gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. L'été sera chaud pour les Micronewsiens et n'oubliez pas de coller les quatres vignettes sur le bulletin-réponse, sinon pas de Grand Canyon ni même de petit...

1er prix :

La remontée du Grand Canyon du Colorado en hélicoptère avec un séjour à Las Vegas à l'occasion de l'Electronic Computer Show, billet d'avion aller / retour compris.

2ème prix :

Un AMIGA 500.

3ème prix :

Une peinture originale de Didier Bouchon.

4ème au 50ème prix :

Un produit EXXOS dédicacé par les auteurs.

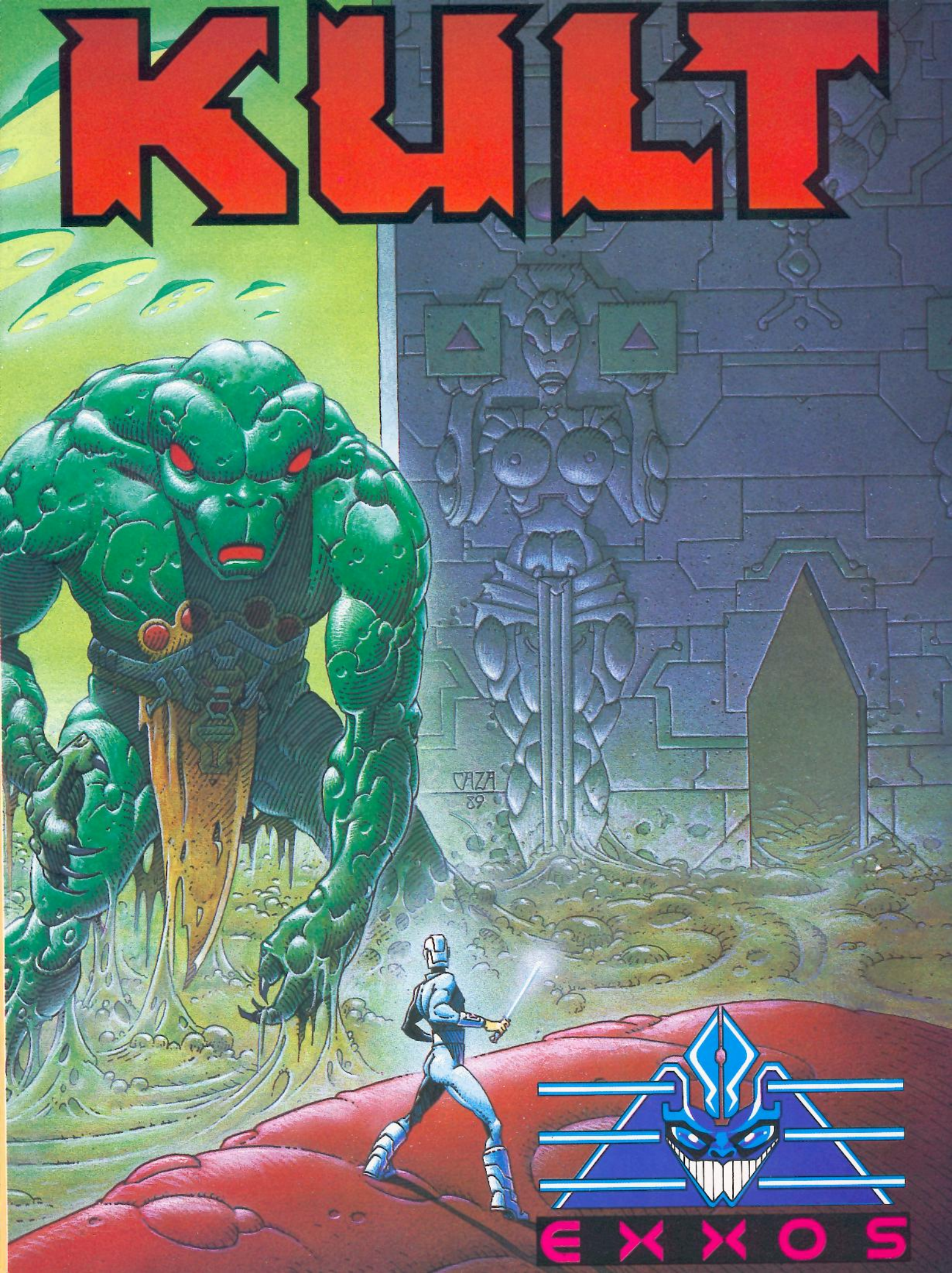
Première question :

Que dit le protozork quand tu lui apportes le troisième crâne que tu as gagné ?

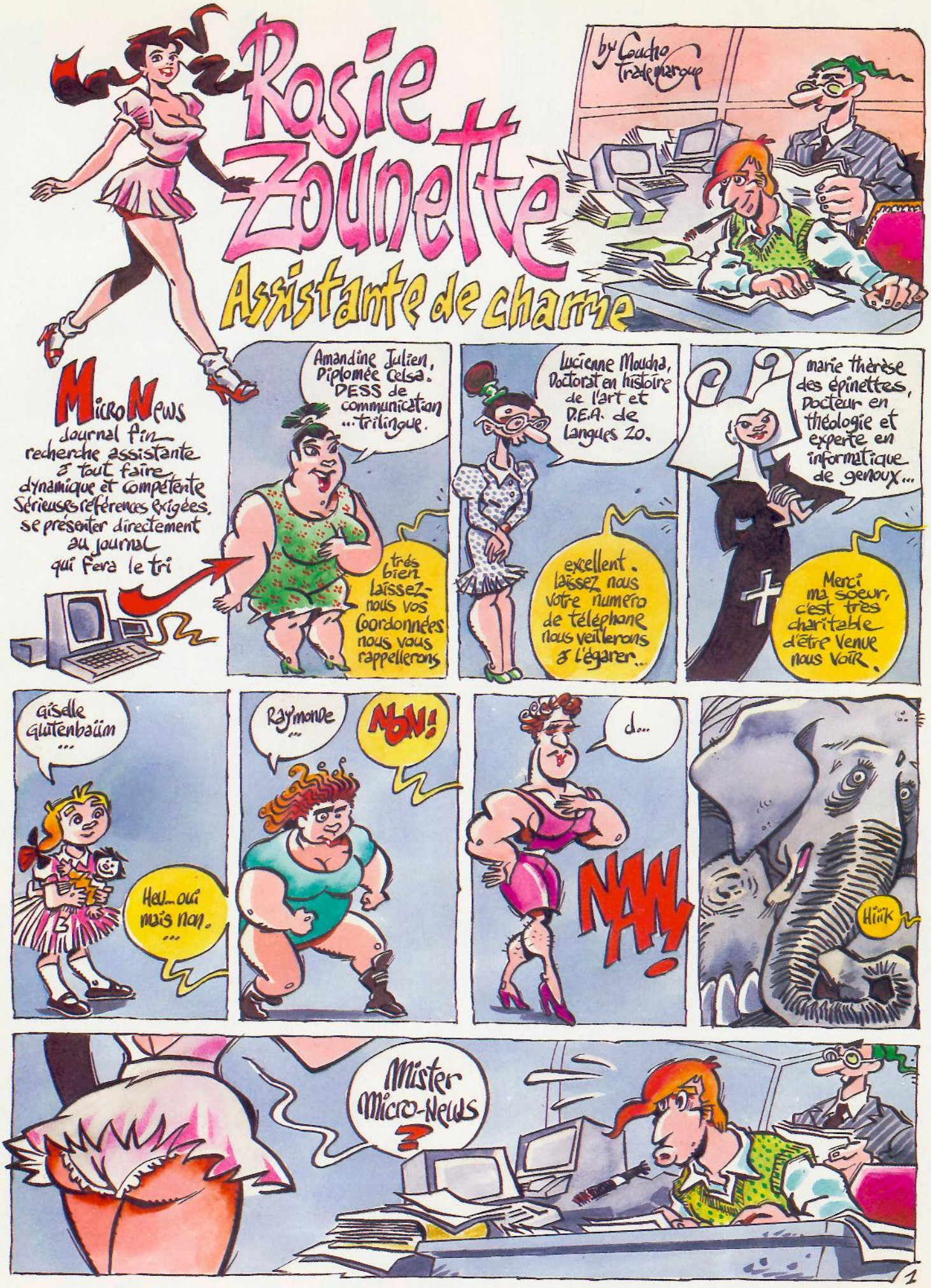
Micro NEWS

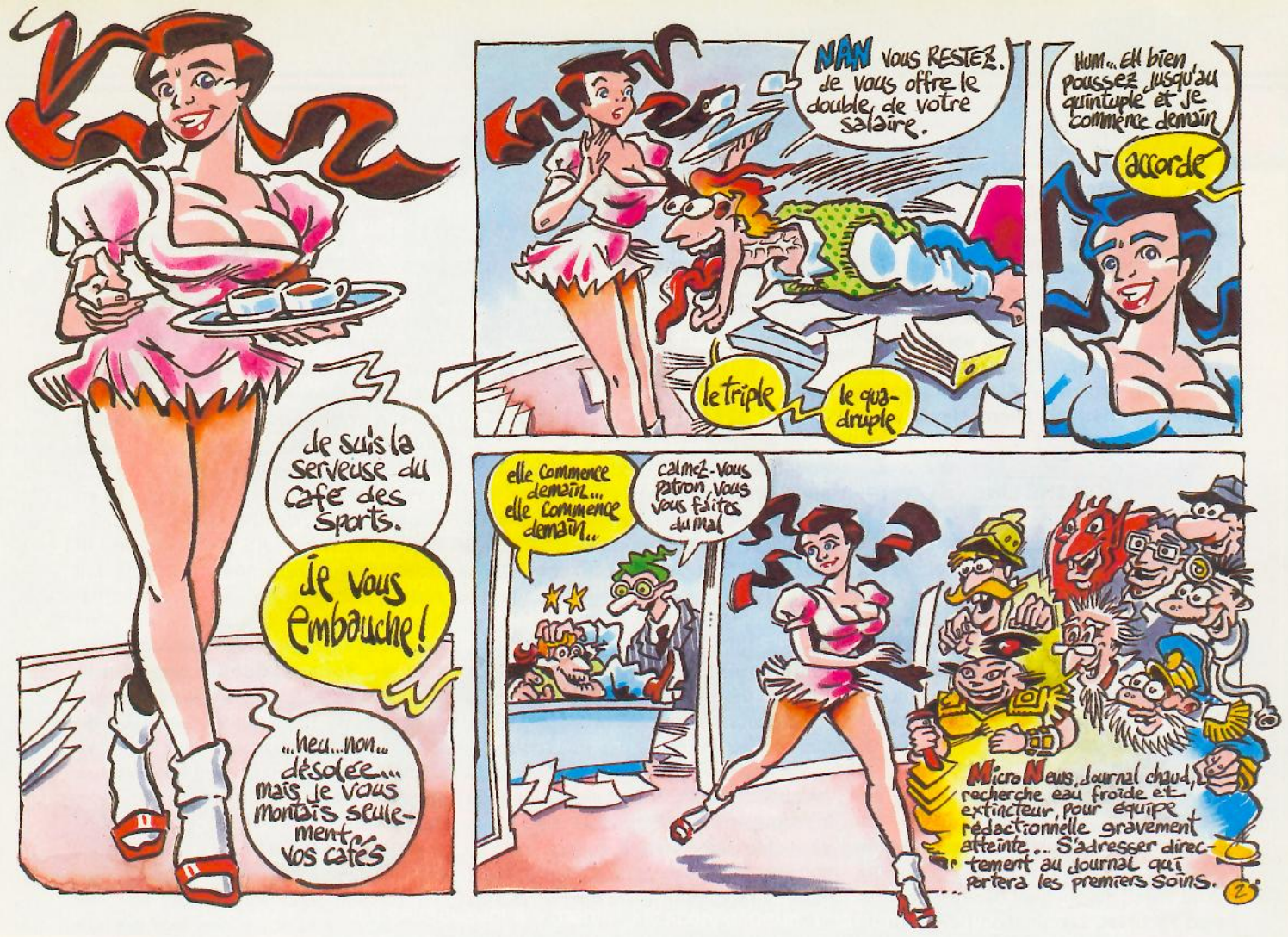
K

KULT



EXXOS


Rosie Zounette
Assistante de charme
by Coucho Trademarque
MicroNews
journal fin
recherche assistante
à tout faire
dynamique et compétente
Sérieuses références exigées.
se présenter directement
au journal
qui fera le tri
Amandine Julien, Diplomée Celsa. DESS de communication ...trilingue.
très bien laissez-nous vos coordonnées nous vous rappellerons
Lucienne Moucha, Doctorat en histoire de l'art et D.E.A. de langues 20.
excellent. laissez nous votre numéro de téléphone nous veillerons à l'égarer...
marie thérèse des épinettes, Docteur en théologie et experte en informatique de genoux...
Merci ma soeur, c'est très charitable d'être venue nous voir.
Giselle Glutenbaüm ...
Heu... oui mais non. ...
Raymonde ...
NON!
d...
NAN!
Hiiik
Mister Micro-News ?



LTI, à fond la micro

LTI, c'est le choix le plus complet de matériels Atari, Star, Amiga, Commodore PC, et de tous les logiciels pour tous les micros disponibles sur le marché, et le tout à des prix sans équivalent.

LTI répond aux besoins des professionnels comme des particuliers.

LTI, c'est aussi de nombreux services (Ex. : la formation et la maintenance sur les différents matériels, une librairie et un service documentation, un suivi pour débutants...) et surtout un conseil de spécialiste bien adapté à vos besoins.

LTI, c'est la rapidité des délais, sous 48 h votre programme chez vous. Sur place, vous pourrez découvrir l'espace micro et ses nombreux logiciels.

Découpez vite le bon ci-dessous, nous vous ferons parvenir notre documentation gratuite sur nos prix, notre choix et nos services. De plus vous serez informés en permanence sur toutes les nouveautés dès leur sortie.

Coupon à retourner à LTI ; 14, rue Cavé, 92300 LEVALLOIS.
Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h 30, ou appelez-nous au 16 (1) 47 3149 38. A bientôt.

OUI, JE DÉSIRE RECEVOIR UNE DOCUMENTATION SUR LTI ET SES SERVICES ET PARTICIPER AU GRAND CONCOURS LTI.

M. ☐ Mme ☐ Mlle ☐ NOM : _____

PRÉNOM : _____ SOCIÉTÉ : _____

ADRESSE : Personnelle ☐ · Professionnelle ☐ : _____

_____

FONCTION : _____ TÉL. : ( ) _____

VILLE : _____ CODE POSTAL ☐☐☐☐☐

RENVOYEZ CE COUPON-RÉPONSE A LTI - 6, RUE MÉDÉRIC - 92110 CLICHY

SPÉCIAL FREEWARE !

Bidouilleurs invétérés, forçats de la programmation, utilisateurs patentés, les logiciels du domaine public vous intéressent ! Des associations de plus en plus nombreuses se créent et se consacrent à la diffusion de véritables petites merveilles. Ouvrez grands vos yeux et vos oreilles et refermez votre portefeuille, Micro News vous branche en direct !

ON THE LINE

Suite à notre article du mois dernier, **PDS Free Line** reçoit environ 70 lettres par jour ! Cette association loi de 1901 propose en effet à nos lecteurs des disquettes freeware sur ST (surtout des utilitaires) et Amiga (200 démos, dont des slideshows érotiques et pornos) à 15 F la disquette port compris ! (Voir page 100 la rubrique "Bons plans").

BOB DÉGAINE !

Ce n'est pas tout... Nous vous avions déjà parlé (dans le n°19) de la société **Wild West**, qui soutient bénévolement le club **PicoNet**, l'émanation française du PicoNet Inc., célèbre club américain de la Silicon Valley. Son directeur, Robert "Bob" Kuhmann - plus connu sous le nom de "computer cow-boy" - précise que sa logithèque ne comporte pas *(encore ? NDLR)* de disquettes érotiques. Par contre, 5000 disquettes sont disponibles, dont beaucoup de programmes sur PC et compatibles et environ 800 disquettes pour l'Amstrad CPC et PCW, disponibles sur 3 pouces ou 5"1/4 (prière de spécifier le format, ainsi que le modèle d'ordinateur). Le catalogue de Wild West est disponible en envoyant une enveloppe timbrée avec vos coordonnées. Et pour se faire pardonner ses lacunes érotiques, Bob consent aux lecteurs de Micro News une remise de 10% à partir de 150 F de commande (contre des bons Micro News). Quand on sait que ses prix sont déjà les moins chers du marché, on ne peut que dire : merci Bob ! Beaucoup des disquettes Wild West sont en effet vendues 15 F au prix normal et il faut noter sur PC la disponibilité de packs vendus entre 75 F et 175 F : utilitaires, jeux (plus de 100 !), langages, télécoms, graphiques, éditeurs. Une messagerie est accessible au (16) 90.77.60.15, avec possibilité de téléchargement.

MOINS CHER TU BUGS, BUNNY !

Pour devenir membre du club (adhésion gratuite, déjà plus de 5000 membres !) ou commander des disquettes, rendez-vous en page 100 à la rubrique : "Les bons plans de Micro News".

LE PC QUI PARLE

Une première remarque avant d'aller plus loin : ce programme n'est pas destiné à remplacer votre répondeur téléphonique, alors sortez vite ce dernier de la poubelle avant que les éboueurs ne passent. Ce logiciel vous permet tout simplement de faire parler votre PC. Vous allez nous dire : "Ma petite sœur a déjà ça avec sa poupée" et nous vous répondrons : "Oui, mais ce répondeur-là ne fait pas pipi au lit !"

L'utilisateur fait un choix à partir du menu affiché et l'ordinateur "répond" avec affichage simultané. Ce logiciel peut être utile pour certaines opérations longues : par exemple, après l'indexation d'un fichier, il dit "j'ai fini" dès que c'est terminé. Si vous travaillez tard la nuit, vous ne risquez pas de réveiller votre voisin, il suffit de taper "night" pour que les messages s'affichent sans accompagnement sonore. Mais si vous lui tapez dessus, il ne dit pas "Maman, bobo".

LE PC ET LA MUSIQUE

Une seule disquette vous permet de vous transformer en orchestre philarmonique sans équipement spécial genre boules Quiès ou scaphandre. Cette disquette contient : un logiciel pour la composition et l'enregistrement sur disquette, un logiciel pour l'écoute de la musique sur les haut-parleurs du PC, un logiciel pour transformer le clavier en "clavier piano", quinze pièces musicales déjà enregistrées (J.S. Bach, Mozart... et d'autres plus récentes). Qu'aurait fait Mozart avec un tel logiciel ? De l'informatique bien sûr !

Ces deux logiciels sont extraits du catalogue de **Softex Logothèque, 37 rue Doudeauville, 75018 Paris**, une association loi de 1901 qui propose plus de 4000 programmes uniquement sur PC et compatibles et qui consent aux lecteurs de Micro News une remise de 10% (voir la rubrique "Bons Plans"). Softex Logothèque propose sur PC des softs qui sont entre le freeware et le shareware puisque les intermédiaires sont réduits au minimum et que la copie des logiciels est autorisée pour les associations et les clubs informatiques. Nous aurons l'occasion de reparler de cette association, puisqu'elle va proposer très prochainement des softs sur Amiga et Atari ST, avec des remises spéciales pour les lecteurs de Micro News, comme de bien entendu !

Joé Bonplan

DOUBLE DETENTE

Les puissances Soviétiques et Américaines se sont associées pour traquer un trafiquant de drogue Soviétique. Les deux détectives chargés de l'enquête, un Russe, un de Chicago – ont chacun de bonnes raisons pour capturer cet individu et vont affronter le terrible gang

"cleanheads", bagarres au poing, armes à feu et des courses en bus à vous en couper le souffle. La meilleure conversion de film à ce jour...toute en action avec des graphismes époustouflants...Cependant vous risquez de voir un peu rouge...

© 1988 Carolco Pictures Inc. All Rights Reserved.

AMSTRAD

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

ocean

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740
CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145

VIDEOSHOP

l'informatique de loisir

TOUTE UNE GAMME A DES PRIX DÉFIANT TOUTE CONCURRENCE !!!

3 magasins à votre service.

Au nord : INTELCOM (VIDEO SHOP)
47, rue de Richelieu
75001 PARIS
Tél. : (1) 42.86.03.44

Au sud : INTELCOM (VIDEO SHOP)
251, boulevard Raspail
75014 PARIS
Tél. : (1) 43.21.54.45

A l'ouest : INTELCOM (VIDEO SHOP)
7, rue de l'Église
92200 NEUILLY
Tél. : (1) 46.40.73.26

LES AFFAIRES !!! Moniteur mono ATARI SM 124 : 990 F
Moniteur couleur ATARI SC 1224 : 2 290 F

ATARI 520 STF

L'ordinateur multitâche par excellence ! Allie une technologie de pointe à des capacités graphiques, musicales et bureautiques exceptionnelles !!!

- Plus de 2000 logiciels en stock permanent !
- Toute une gamme de périphériques (son, digitalisation).
- Toutes les applications graphiques, bureautiques, musicales en démonstration !
- **Des prix à vous couper le souffle !**

1040 STF
Couleur
6750F TTC

ATARI GAMME MEGA LASER

ATTITUDES

La solution complète de micro-édition à un prix défiant toute concurrence ! L'outil idéal pour l'édition de circulaires, catalogues, revues, etc...

- Installation gratuite.
- Formation assurée.
- Nombreuses applications en PAO, CAO, DAO ...
- Impressions laser en libre service.

OFFRE MEGA PAGE .MEGA ST1

5 490 F TTC

AMIGA 500

6 490 F TTC

L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire sur le marché informatique !!!!

- Les fabuleux périphériques de cette gamme en stock !
- Démonstrations graphiques vidéo !

A 500 + MONITEUR 1084 S
+ DELUXE PAINT 2
+ MANETTE
+ 10 JEUX

Livré en standard avec :
- 1 logiciel graphique "DELUXE PAINT II".
- 10 jeux.
- 1 manette.

à un prix époustouflant !

AMIGA 2000

9 990 F TTC

Une offre complète destinée aux professionnels du graphisme et de la vidéo.

- Offres spéciales vidéo.
- Offres écoles, Universités.
- Service d'Impression couleur en libre service !

Tous les périphériques en stock permanent !

Imprimantes NEC, STAR, CITIZEN, EPSON !
à des prix impressionnants !!!!!

INTELCOM

l'informatique professionnelle

SHOP VIDEOSHOP

l'informatique de loisir *l'informatique de loisir*

Pour tout achat d'une unité centrale

10 %

de remise pendant

1 an

sur tous les logiciels, périphériques, accessoires

- **Une garantie de service !**
SAV Express en 24 heures.
Formation sur toute la gamme.
(350 F la formation).

- **Une grande facilité d'achat.**
Règlement en 4 fois sans frais.
Crédit à 90-120 jours
Règlement différé.

- **Une service correspondance Express.**
Demandez notre catalogue.

- **Une garantie totale de 2 ans *.**

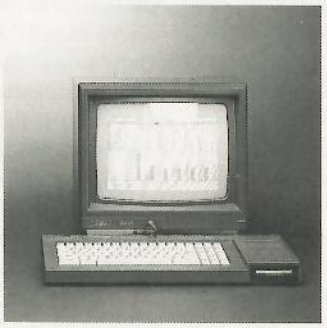
* Sauf accessoires 3 mois

2 ANS GARANTIE PIÈCES ET MAIN-D'ŒUVRE *

disquettes 3" 1/2 DF DD l'unité 7,50 F !!!

AMSTRAD 6128

3 690 F TTC



L'ordinateur le plus répandu sur le marché avec une incroyable bibliothèque de programmes (jeux, utilitaires, éducatifs ...)

Livré en standard avec 50 jeux + 1 manette à un prix incroyable !!!

Toute une bibliothèque de programmes, périphériques pour cette gamme.

AMSTRAD PC 1512

Un compatible PC qui a déjà fait ses preuves.

Livré avec MS DOS, GEM, BASIC, Intégrale PC, 10 jeux + 1 manette.

à un prix fabuleux !!!

Nombreuses promotions avec imprimante.

AMSTRAD PC 1640

Un graphisme incomparable, l'extension mémoire en plus, le tout proposé avec une imprimante de qualité, en font une offre de haut niveau à un prix ...
INTELCOM !!!

APPELEZ-NOUS AU(1)42860344

Demande de catalogues à retourner à :

VIDEO SHOP Département VPC
BP 105 - 75749 PARIS CEDEX 15

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part :

☐ Votre fabuleux catalogue loisirs.

☐ Votre catalogue professionnel.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

_____

Code postal _____

Ville _____

Téléphone _____

Je possède un ordinateur (marque) _____

(joindre 3 timbres à 2,20 F)

ELCOM

nformatique professionnelle

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Le capitaine se déchaîne !

Micro News : A vos ordres mon capitaine !

Capitaine Pixel : Hé mec, dégage-toi d'là que j'm'y mette !

Micro News : Mais qu'est-ce que c'est que ça ? (Eclats de rire).

Capitaine Pixel : Moussaillon, j't'autorise pas à rire de ma tonsure, cause que tous mes "potos", les skinheads de **Vigilante** (jeu d'arcade d'Irem adapté par US Gold sur Capitaine PixelC et C64), vont venir te faire la peau...

Micro News : Si je puis me permettre mon Cap... head, vous serait-il possible d'éclairer un tantinet la lanterne de nos lecteurs sur ce jeu qui semble vous avoir tout chamboulé ?

Capitaine Pixel : Si c'est pour vos charmants lecteurs, alors je veux bien consentir à un effort. L'action de *Vigilante*, comme son nom ne l'indique pas forcément, se situe dans une ville à la merci des skinheads. Vous, le bon petit gars, bien de sa personne, avez toutes les peines du monde à conserver votre territoire, qu'ils feront tout pour s'approprier...

Micro News : Mais encore ?

Capitaine Pixel : Figurez-vous que les bougres iront jusqu'à kidnapper votre petite amie. J'espère bien que vous allez leur refaire le portrait à ces sagouins, non mais ! En tout cas, je peux vous dire que ça va saigner.

Micro News : Bon, maintenant qu'on en a terminé avec ce soft bouleversant de réalité, je vous serais gré de bien vouloir vous vêtir de façon plus seyante...

Capitaine Pixel : Sans problème mon garçon... C'est fait, passons donc à autre chose. Indiana Jones nous revient dans la dernière production de Lucas Film Games : **Indiana Jones and the last crusade** (sortie en août sur C64 et CPC). Si vous aimez jouer du fouet, vous allez être servi.

Micro News : Le fouet... mon phantasme !

Capitaine Pixel : Ho ! Ho ! On reste calme. Cette fois-ci encore, l'homme au chapeau continue sa quête du plus gros trésor que la Terre ait donné. Pour y parvenir, il ira du Colorado jusqu'en Allemagne nazie, en passant par Venise. Tout un programme. Du bon jeu d'arcade en perspective.

Micro News : J'en salive déjà.

Capitaine Pixel : Si vous voulez, mais pas sur mes godasses... Bon, c'est pas tout ça, je vais vous dire quelques mots sur les produits Virgin, qui nous arrivent en masse.

Micro News : C'est chouette ça.

Capitaine Pixel : Oui, on peut dire qu'ils se défoncent. Commençons par **Silkworm**. Tous les enragés des lieux de débauche que sont les salles d'arcade ont eu l'occasion, ne serait-ce qu'une fois, de voir ce jeu de Tecmo. Et bien qu'ils se réjouissent, les veinards, car il est là, sur C64 et CPC ! Rappelons tout de même de quoi il retourne, pour les petits nouveaux. Vous pilotez un hélicoptère et devez vous défendre face à un essaim de tanks et autres jets, qui ne vous feront pas de cadeau.

Micro News : A part le scénario, autre chose de prometteur ?

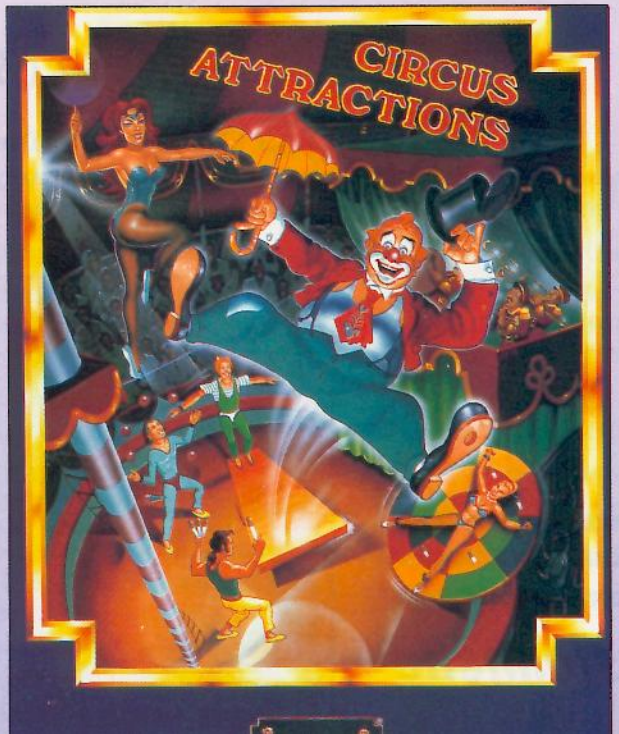
Capitaine Pixel : Je vous vois venir avec vos malentendus. Figurez-vous que ce jeu a, au moins, une particularité, celle de permettre le jeu à deux. Etonnant, non ?

Micro News : Ouais, bof. Quoi d'autre ?

Capitaine Pixel : Minute papillon. Dans le courant du deuxième semestre 89 arriveront deux autres jeux Virgin. L'un se nomme **Shinobi** et est une simulation de combat, basée sur les arts martiaux, l'autre, peut-être la connaissez-vous, est une fois de plus la conversion d'un jeu d'arcade de Tecmo, à savoir **Gemini Wing**.

Micro News : Quelques précisions éventuelles ?

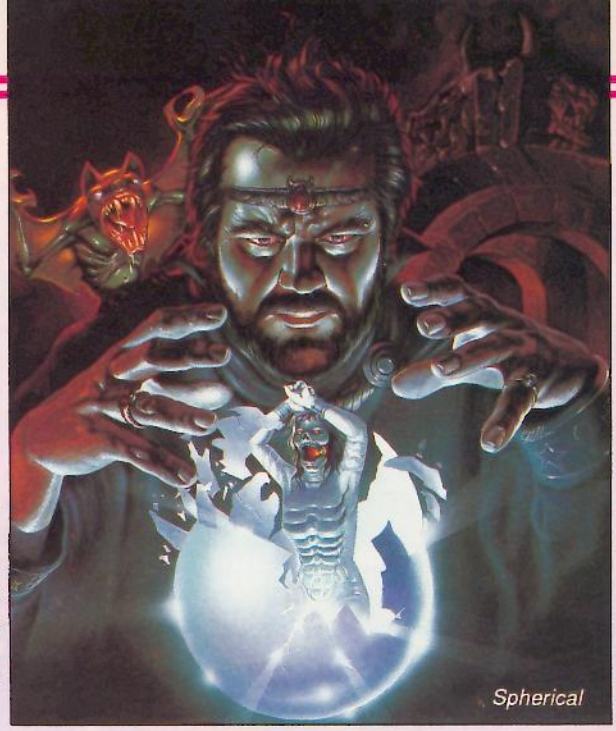
Capitaine Pixel : Voilà, voilà. Ces deux nouveautés sortiront simultanément sur C64 et CPC. Ça vous en bouche un coin, hein ?



Micro News : C'est tout ?

Capitaine Pixel : Je vais quand même vous en dire un peu plus. D'abord *Shinobi*. Côté scénario, on ne peut décemment pas crier au génie... Un bon Ninja, contre une centaine de mauvais, cela n'a rien de transcendental. Heureusement, cela va un peu plus loin, puisque le but du jeu est de découvrir les différents lieux où sont séquestrés les enfants des grands manitous de la planète et, bien évidemment, de jouer des pieds et des mains - c'est le cas de le dire -, afin de les libérer de leurs geôliers qui ne pourront plus, de ce fait, imposer leur ignoble chantage.

Micro News : Shinobi, cela ne


Spherical

voudrait pas dire furtif, par hasard ?

Capitaine Pixel : Quelle culture, seriez-vous Ninja à vos heures ?

Micro News : Que nenni, les coups de pieds ça fait mal.

Capitaine Pixel : Passons donc à *Gemini Wing*, qui lui en revanche, jouit d'un scénario peu commun. A chacun des niveaux, qui sont au nombre de sept, vous prendrez une nouvelle apparence : papillon mutant, saumon géant, etc., bref un éventail organique intéressant. Le but ? Et bien ramasser le maximum de bonus. Un bon shoot'em up.

Micro News : I hate shoot'em up !

Capitaine Pixel : C'est votre droit... Votre spectaculaire maîtrise de la langue de Shakespeare me fait justement penser à la sortie sur CPC et C64 de **H.A.T.E.**, *Hostile All-Terrain Encounter* in the text. Ce jeu de Gremlin vous entraînera dans un décor futuriste, afin d'y contrecarrer l'invasion d'une race étrangère à bord d'un vaisseau spatial hyper sophistiqué.

Micro News : Mon rêve de toujours...

Capitaine Pixel : Vos rêves deviendront des cauchemars si vous n'y prenez garde car les adversaires ont de la ressource... Restons dans le futur avec **Grand Monster Slam** de Golden Goblins. Monde imaginaire, personnages difformes mais sympathiques, une épreuve pas piquée des hannetons...

Micro News : Hanneton prend sa faucille...

Capitaine Pixel : Débile... bref tout pour se régaler sur C64 !

Micro News : Ce truc qui dépasse de votre manteau, ce serait pas un jeu de cirque ?

Capitaine Pixel : On ne peut décidément rien vous cacher. Effectivement, c'est bien d'un jeu basé sur le cirque qu'il s'agit. Son nom : **Circus Attractions** et c'est encore un bon tour de Golden Goblins. Tout y est, du trempolino aux exhibitions de clowns, en passant par le lancer de couteaux. Une véritable féérie. Les Commodoristes vont se l'arracher.

Micro News : Vous n'avez rien de plus ésotérique ?

Capitaine Pixel : Oh que si, et plus encore. **Spherical**, cela vous dit quelque chose ?

Micro News : A franchement parler non. Mais je soupçonne un certain rapport avec une boule de cristal...

Capitaine Pixel : En plein dans le mille Emile ! Rainbow Arts nous a concocté un fabuleux cocktail composé d'un pouce de stratégie, d'une pincée d'action et surtout de cinq doigts au moins d'originalité. Une fois n'est pas coutume, vous jouerez le rôle du super sorcier aux merveilleux pouvoirs qui doit diriger sa sphère magique au travers de plus de cent niveaux dont la difficulté va croissante. Un très beau jeu que les C64 et CPC se feront un devoir de réclamer au plus tôt à leurs maîmaîtres...

Micro News : A qui le tour, maintenant ?

Capitaine Pixel : Un peu de sport pour les fanas. On commence par **Iron Trackers** de Microïds, que l'on va enfin pouvoir charger sur nos bons vieux CPC. Pour tous les ignorants de votre espèce, sachez que ce jeu est une double simulation de conduite (un quad) et de combat. Sympa ! Les vrais sportifs, tripatouilleurs de joysticks, vont aussi pouvoir se réjouir sur **The Games : Summer Edition** d'Epyx, sorti sur C64. Une foultitude d'épreuves similaires à celles qui se pratiquent aux J.O. Il semblerait d'ailleurs, que la flamme de Séoul brûle encore...

Micro News : Du sport, encore du sport...

Capitaine Pixel : Et on continue avec **Super Scramble Simulator** de Gremlin, qui arrive sur CPC et C64. Une superbe simulation de motocross bourrée d'obstacles. Mais je vous ai gardé le meilleur pour la fin...

Micro News : Dites capitaine, c'est quoi le meilleur ?

Capitaine Pixel : Ben tiens, **Out Run Europa** de US Gold (CPC, C64) !

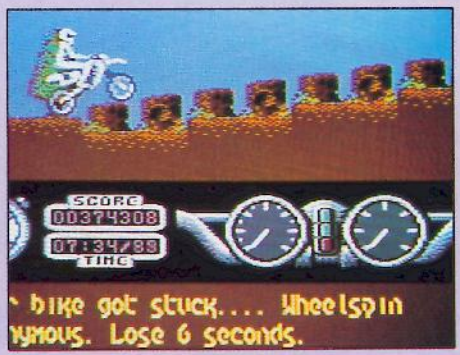
Micro News : Ah !

Capitaine Pixel : C'est pas parce que le premier n'était pas génial, qu'il faut tout jeter en bloc. D'abord celui-là se déroule dans les décors idyllique de notre Europe à nous... alors pensez donc. D'autre part, on nous garantit une plus grande rapidité, des graphismes mieux réalisés et, enfin, un déplacement plus fluide, alors que demande le peuple ?

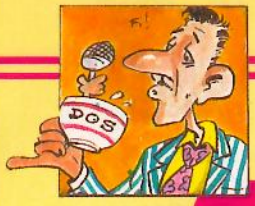
Micro News : On s'arrête là pour ce numéro ?

Capitaine Pixel : Encore quelques petites choses de derrière les fagots. Primo, **Forgotten Worlds** de Capcom (C64 et CPC), dont le héros devra sauver la civilisation de la destruction, due à huit créatures du mal. C'est encore une conversion de jeu d'arcade. Et enfin, après cela, je vous lâche un jeu pour CPC, **Omeyad**, dont l'action se déroule au Xème siècle dans une ville arabe imaginaire, située sur les rives du Golfe Persique. Tout, dans ce jeu, a l'air tiré des contes des Mille et une Nuits. De plus, les mots employés pour désigner certains objets, sont effectivement extraits de la langue arabe. En somme, nous avons affaire à un jeu d'aventure culturel. Sur ce, je vous quitte pour de nouvelles aventures que je ne manquerai pas de vous faire partager le mois prochain. Atchao, bonsoir !

▼ *Super Scramble Simulator*



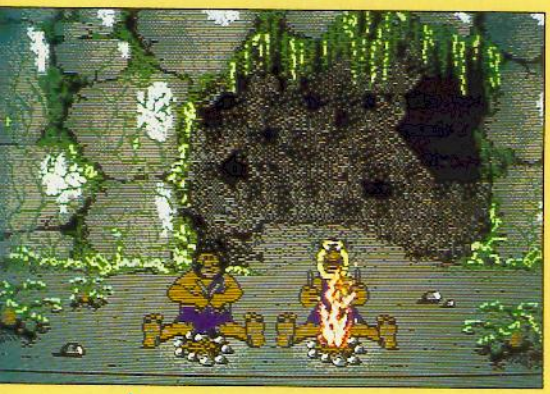
▼ *H. A. T. E.*



ABONDOS

Ce matin là, j'arrivais au bureau comme tous les jours, c'est-à-dire pas encore réveillé. J'avais rendez-vous avec Prof Abondos et, comme par hasard, une intense effervescence régnait dans les couloirs...

Professeur Abondos : Vous voilà enfin, prenez place. Vous voulez un café ?
Micro News : Bonjour Prof. Qu'est-ce qui me vaut tant d'honneur, d'habitude vous...
Professeur Abondos : Je suis de bonne humeur car je viens de voir les graphismes de **Caveman Ugh.Lympics**, le nouveau jeu d'Electronics Arts. Regardez-moi ça comme c'est beau ! Ça raconte les débuts des Jeux Olympiques, les



Caveman Ugh. Lympics

"Ugh.Lympics", qui se déroulaient à l'ère paléolithique. Les athlètes étaient les hommes de Néanderthal, les Homo Neandertalensis ; c'était autre chose que les homos de maintenant, des hommes, des vrais, plein de poils et de muscles ! Evidemment, leur boîte crânienne était aplatie mais elle avait une capacité supérieure : 1450 cm3. Etaient-ils plus intelligents ? Pour le savoir, rendez-vous dans le logiciel !
Micro News : Vous en savez des choses... Dites-moi Prof, vous avez remarqué l'agitation ambiante ?
Professeur Abondos : Vous n'êtes pas au courant ?
Micro News : Non, mais vous allez me le dire !
Professeur Abondos : Ah ah ! pour un journaliste ça la fout mal, comme dirait ma tante... Vous connaissez Rosie Zounette ?
Micro News : C'est votre tante ?
Professeur Abondos : Vous n'y êtes pas, c'est la nouvelle secrétaire. Elle vous plaira, j'en suis sûr. Vous n'avez qu'à aller voir la tête des deux attardés de la micro, j'ai nommé Prof ST et Doc Amiga, et vous comprendrez tout de suite. Enfin, trêve de plaisanterie, j'ai de belles choses à vous montrer.
Micro News : Allez-y Prof, je vous écoute. J'irais voir Zézette plus tard.
Professeur Abondos : Non, Zounette ! Commençons par les utilitaires si vous le voulez bien, le premier est un logiciel de traitement de texte : **DacEasy Word 2**...
Micro News : Encore un traitement de texte, vous ne pensez pas qu'il y en a assez sur le marché ?
Professeur Abondos : Ne me coupez pas et écoutez ce que j'ai à vous dire. C'est vrai que c'est un traitement de texte, qu'il a les même fonctions que les autres, mais la plus grande innovation c'est son prix et son accessibilité à tout utilisateur. Il est produit par une boîte dont la devise est "Make it easy, take it easy" ce qui peut être traduit chez nous par "Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple ?" D'ailleurs, le nom de ladite société est DacEasy. *Word 2* est livré avec un cours d'initiation intégré, c'est-à-dire que même les handicapés du bulbe comme vous peuvent s'en servir.
Micro News : Merci pour les handicapés du bulbe, mais dites-moi, vous parliez de prix tout à l'heure...
Professeur Abondos : Ah oui ! j'oubliais... Le soft ne coûte que 587 F TTC. Ce qui vous permettera de ne pas vous fâcher avec votre banquier. Dites-moi, vous aimez les chiffres ?
Micro News : Non pas trop, surtout quand c'est mon banquier qui m'en parle.
Professeur Abondos : Justement voilà un soft pour vous. Toujours de DacEasy, il s'appelle **DacEasy Light**, ce qui veut dire "léger"...
Micro News : Je m'en serais pas douté. Et comment peut-il me servir pour mes relations avec mon banquier, votre Light ?
Professeur Abondos : C'est un logiciel de

Caveman Ugh. Lympics

comptabilité, il est conçu autant pour les PME/PMI que pour les particuliers. Il vous permet de gérer votre portefeuille familial, de saisir les opérations effectuées sur votre compte et, s'il est tenu à jour, peut vous fournir la valeur nette de vos finances. Pour les professionnels, les usages sont classiques : écritures clients/fournisseurs, facturation, édition d'étiquettes, etc. Le logiciel coûte exactement le même prix que *DacEasy Word 2.*
Micro News : C'est intéressant pour un tel prix, ce n'est pas sponsorisé par une banque ?
Professeur Abondos : Eh non ! Les banques n'ont pas besoin de ça pour gagner de l'argent.
Micro News : Exact prof, vous en savez

Contrôlez HAWKEYE, le héros bronzé, à travers les 12 niveaux de ce jeu d'action aux combats permanents, caractérisé par un scrolling parallaxe, des graphismes épatants et un son qui mettra vos oreilles à l'épreuve.

ATARI ST & AMIGA

Un shoot'em up d'une qualité excellente, très accrocheur et très beau !
Médaille d'or chez ZZAP ! CBM 64/128

Distribué par :

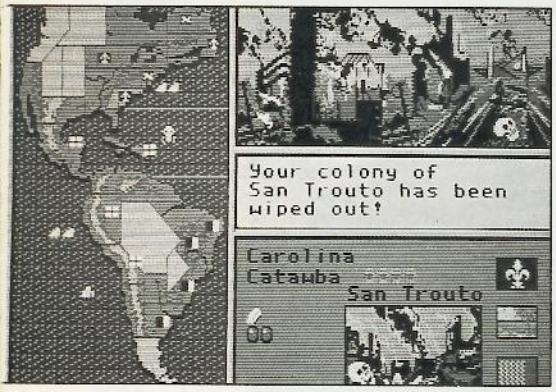
UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : 16 (1) 48 98 99 00

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

un bout là-dessus.
Professeur Abondos : Revenons aux jeux et à Electronic Arts qui sort prochainement **Gold of the Americas,** où vous commandez une expédition de volontaires formée d'Anglais, de Français, d'Espagnols et de Portugais. Vous devez installer une colonie et la protéger des agressions de vos adversaires, tout en essayant de détruire les colonies adverses. Autant dire que ce n'est pas gagné d'avance.

▽ *Gold of the Americas* △



En France, Tomahawk sort **African Raiders** sur les PC. C'est un bon soft pour les fans du Paris/Dakar et ça marche en EGA et CGA. Dans la même veine, Silmarils propose **Targhan**. Le graphisme est excellent et on prend vite goût aux errances aventureuses du héros. Le guerrier sans peur et sans reproche va pouvoir sévir sur PC.
Micro News : Il n'est pas le seul.
Professeur Abondos : Que voulez-vous dire par là ? Attention jeune homme ! je peux me considérer comme offensé et refuser de faire la rubrique... Et ce n'est pas les deux autres clowns qui sauront la faire à ma place.
Micro News : Ne soyez pas si susceptible, Prof, je plaisantais. Vous savez bien que vous êtes unique.
Professeur Abondos : Suffit pour le cirage. Dans les adaptations j'ai aussi **Battlehawks 1942,** de Lucasfilm Games. Si vous avez quelques notions d'histoire, vous saurez que ça traite de la guerre du Pacifique. *Battelhawks* vous permettra d'accomplir plusieur missions de défense ou d'attaque, dommage que le scrolling soit une peu saccadé et le graphisme pas très fin. Pour le reste, la simulation historique et l'intérêt du jeu sont saufs.
Micro News : Ouf ! j'ai eu peur.
Professeur Abondos : Le célèbre **Super Ski,** de Microïds, va sortir en version EGA en juillet ou en septembre, mais revenons sur terre avec **Lombard Rally**, une simulation de rallye comme son nom l'indique, où vous pilotez une Ford Sierra Cosworth et devez réaliser le meilleur temps. Vous avez le choix entre plusieurs circuits très réalistes. Ça marche en CGA/EGA et c'est fait par Mandarin Software.
Micro News : Voilà qui me comble de joie. Dites-moi Prof, vous n'avez pas une information de derrière les fagots ?
Professeur Abondos : J'y arrivais, figurez-vous. Ça s'appelle **Bad Budes** et c'est l'adaptation de *Dragon Ninja* pour PC.

Micro News : Dragon Ninja qui a été testé dans le numéro du mois dernier ?
Professeur Abondos : Exact petit !
Rosie Zounette : Excusez-moi, c'est vous Professeur Abondos ?
Professeur Abondos : C'est moi.
Micro News : Gasp !
Rosie Zounette : Un pli pour vous.
Professeur Abondos : Dans le même style que *Bad Budes,* il y a **International Karaté**, la seule différence avec les autres softs du même genre c'est que vous combattez un peu partout dans le monde, il n'y a que les décors qui changent... Hé ! vous m'écoutez, réveillez-vous !
Micro News : C'est... c'est... la nouvelle secrétaire ?
Professeur Abondos : Je vous avais bien dit qu'elle vous plairait.
Micro News : Plaire ? Le mot est trop faible. Euh... vous avez fini avec les softs ?
Professeur Abondos : Oui, *International Karaté* était le dernier.
Micro News : Alors, vous direz au revoir aux lecteurs de ma part.
Professeur Abondos : Mais où courez-vous comme ça ?
Micro News : Au bureau de Zézette, j'ai du courrier à faire taper.
Professeur Abondos : Elle s'appelle Zounette ! Bon ben, chers lecteurs, au mois prochain et bonjour chez vous !

■

LOGIDREAM'S *LE SPÉCIALISTE DU LOGICIEL*

POUR ACHETER AU MEILLEUR PRIX SANS SE DÉPLACER TÉLÉPHONER AU

39.46.87.44

VPC (FRANCE MÉTRO)
VENTE A L'ÉTRANGER NOUS CONSULTER

REMBOURSEMENT IMMÉDIAT SI INDISPONIBILITÉ DU PRODUIT

PC	Prix F
ABRAM'S BATTLE TANK	239
ATTACK SUB 688	245
ACTION SERVICE	189
AIR BORNE RANGER	239
BALANCE OF POWER 1990	279
BILLIARD SIMULATOR	239
BUGGLE GHOST	209
BOBO	189
BIVOUAC	199
BUMPY	169
BOULDERDASH II	99
CONFLIT IN VIETNAM	239
CHUCK YEAGER	245
CRAZY CARS II	219
CALIFORNIA GAMES	189/189
CHAMP. LODE RUNNER	189
DAMES GRAND MAITRE	419
DESCISION DESERT	239
EMMANUELLE	199
ECHELON	189
ESSEX	199
F-16 COMBAT PILOT	219
F-19	349
F-15 STRIKE EAGLE	179
FLIGHT SIMULATOR III	399
FIRE AND FORGET	219
GALACTIC CONQUEROR	229
GUNSHIP	289
GRAND PRIX CIRCUIT	229
GUERILLA WARS	199
HEROES OF THE LANCE	219
HUMAN KILLING MACHINE	199
JET FIGHTER	369
KARATEKA	189
KING QUEST IIII	289
KRISTAL	209
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	239
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	239
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229
LE MANOIR DE MORTVILLE	215
LOMBARD RALLY	229
LOMBARD RAC RALLY	199
MAXI BOURSE	239
MEURTRES A VENISE	239
MACADAM BUMPER	249
OPERATION JUPITER	239
OBLITERATOR	199
OPERATION WOLF	199
PURPLE SATURN DAY	239
PIRATES	199
PROHIBITION	189
ROGER RABBIT	229
ROCKET RANGER	239
RAMBO III	189
RUNNING MAN	199
SARGON	255
STAR RAY	229
SILENT SERVICE	199
SKWEEK	169
SIDE ARMS	199
TITAN	239
TURBO CUP	189
TARGHAN	249
TEST DRIVE	259
TEST DRIVE II	259
TEST DRIVE II (SUPER CARS)	189
TEST DRIVE II (SENERY DISK)	189
TEENAGE QUEEN	199

ATARI	
A320	189
AFRICAN RAIDER	189
AIRBORNE RANGER	199
AQUAVENTURER	199
ARCHIPELOGOS	199
ASTOROTH	159
BUMPY	189
BILLIARD SIMULATOR	189
BOB MORANE OCEANS I	229
BOBO	189
B24	199
BALLBLAZER	139
BLACK TIGER	149
BOMBFUSION	79
BUTCHER HILL	159
COBRA II	189
CODE ROUTE	229
CRAZY CARS II	205
CALIFORNIA GAMES	159
CHESS 89	199
CHICAGO 30'S	159
COMBAT ZONE 2	119
CYBERNOID II	149
DOUBLE DRAGON	189
DAKAR 89	149
EXPLORA II	299
EMMANUELLE	209
F16 COMBAT PILOT	199
FOOT BALL MANAGER II	189
FRIGHT NIGHT	149
GALDREGON'S DOMAIN	189
GARY LINEKER HOT SHOTS	149
GOLDRUSH	149
HOLLYWOOD POKER PRO	169
HUMAN KILLING MACHINE	169
IRON TRACKERS	219
I.S.S.	199
IK+	179
JADE	299
KENNEDY APPROACH	219
KRISTAL	199
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	229
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	259
LE LIVRE DE LA JUNGLE	219
LED STORM	189
MAXI BOURSE	229
MEURTRES A VENISE	229
OPERATION JUPITER	219
OPERATION NEPTUNE	239
POPULOUS	229
QUASAR	199
REAL GHOSBUSTER	179
R-TYPE	199
RENEGADE	169
ROBOCOP	159
ROCKET RANGER	229
RUN THE GAUNTLET	159
RUNNING MAN	199
SIMULATION PACK	199
SKATEBALL	199
SWEEK	159
TURBO CUP	199
TARGHAN	239
TEENAGE QUEEN	199
TITAN	239
THUNDERBLADE	195
VINDICATOR	199
VIGILANTE	159
WAR ZONE	99
ZAK MCKRACKEN	239
ZANY GOLF	229

AMSTRAD	
A 320	139/189
AFTER BURNER	95/145
AIR BORNE RANGER	169
BUMPY	129/189
BOB OCEANS	139/189
BOBO	139/189
BANGKOK KNIGHTS	119
BARBARIAN II	135
BLASTEROIDS	119
BUTCHER HILL	79/119
CHICAGO 90	139/189
CRAZY CARS II	125/165
CLASSIQUES N°1	169
CHICAGO 30'S	79/119
DRAGON NINJA	89/139
DYNAMITE	189
DUO PACK	145
DIX SUR DIX	189
DARK FUSION	119
DOUBLE DRAGON	79
DYNAMIC DUO	119
ERE HITS VOLUME 1	189
ERE HITS VOLUME 2	189
ERE HITS VOLUME 3	189
ELIMINATOR	79/119
FINAL ASSAULT	79/139
GUNSHIP	169/229
GIANTS : LES BEST D'US GOLD	189
G.I. HERO	119
HIGHWAY PATROL	189
HILL 19	79/119
JEUX EXCEPTIONNELS	179
JINKS	79/119
LAST NINJA 2	119/139
LES FUTURISTES	179
LES PRIVES	179
LES HITS N° 2	145
LA COLLECTION KOMANI	169
OPERATION NEPTUNE	79/119
PURPLE SATURN DAY	159/189
PARISIAN KNIGHTS	99/119
QUANDAM	79/119
R-TYPE	95/145
ROBOCOP	89/139
REAL GHOSTBUSTERS	89/145
RASTAN	79/119
RUNNING MAN	79/119
STRIKE FORCE HARRIER	89/—
SIMULATION PACK	145
SALAMANDER	79/119
STORM LORD	79/119
SUPERTRUX	79/139
TURBO CUP	149/199
THUNDERBLADE	99/145
TEN COMPUTER HIT 5	159
TAITO'S COIN OP COLLECTION	159
TANK ATTACK	99/119
THE FINAL ASSAULT	99/119
VICTORY ROAD	79/135
VIGILANTE	79/119
VINDICATORS	79/119
WEC LE MANS	89/139
WIZARD WAR 2	—/149

COMMODORE 64	
ACTION SERVICE	139/189
AFTER BURNER	95/139
ARCADE MUSCLE	99/129
BATMAN	95/145
BARBARIAN II	79/99
CHICAGO 30'S	79/119
DOUBLE DRAGON	95/139
DRAGON NINJA	95/139
F14 TOMCAT	—/159
GRAND PRIX CIRCUIT	105/159
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	149/169
LAST NINJA II	119/139
LED STORM	95/145
R-TYPE	92/139
RAMBO III	79/119
ROBOCOP	89/129
TITAN	119/169
VICTORY ROAD	79/99
VIGILANTE	79/129
VINDICATORS	119
WEC LE MANS	79

AMIGA	
AQUADVENTURER	189
ARCHIPELOGOS	199
ASTOROTH	169
BAAL	185
BILLIARD SIMULATOR	229
BOB MORANE OCEANS	229
BLATEROIDS	219
BOMBUZAL	199
BARBARIAN II	169
CALIFORNIA GAMES	199
CAPITAINE FIZZ	139
CYBERNOID	169
DRAGON'S LAIR	339
EARL WATHER BASE BALL	229
EMMANUELLE	209
EXPLORA II	289
FALCON	279
FOOTBALL MANAGER II	199
GALDREGON'S DOMAIN	189
GUNSHIP	189
HYBRIS	239
HOLLIWOOD POKER PRO	199
IRON TRACKERS	213
I.S.S	239
IK+	239
JANE D'ARC	249
KARATIS	199
LA PANTHERE ROSE	229
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	229
L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD	259
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229
LED STORM	199
LOMBARD RALLY	239
LUDICRUS	219
MEURTRES A VENISE	229
MOTOR MASSACRE	219
MEGA PACK	239
MANHUNTER	229
OFF SHORT WARRIOR	239
OPERATION NEPTUNE	239
OPERATION JUPITER	229
OFF-ROAD RACING 4x4	229
PORTS OF CALL	329
PURPLE SATURN DAY	229
PACLAND	185
PHOTO PAINT	779
POPULOUS	229
ROGER RABBIT	229
RENEGADE	189
ROADBLASTERS	189
ROBOCOP	189
RUNNING MAN	199
S.D.I.	249
SPEED BALL	239
SKWEEK	159
STAG	199
TARGAN	212
TEENAGE QUEEN	239
TITAN	239
TEST DRIVE	269
TEST DRIVE II	255
TEST DRIVE II (CAR DISK)	185
TEST DRIVE II (SCENARY DISK)	185
TURBO CUP	199
VIGILANTE	169
VINDICATORS	189
VOYAGER	189
XESTERN GAMES	239
ZANY GOLF	239
ZAK McKRACKEN	189

* OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

* POUR THOMSON, APPLE ET POUR RECEVOIR NOTRE LISTE COMPLÈTE (GRATUITE), NOUS TÉLÉPHONER

BON DE COMMANDE

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL. _____

❑ PC et COMPATIBLE
❑ AMIGA
❑ ATARI ST
❑ AMSTRAD CPC
❑ APPLE II
❑ C 64
❑ THOMSON Réf. _____
❑ AMSTRAD PCW

LOGIDREAM'S - 20 Avenue de Provence
78140 VELIZY

NOM DU JEU	PRIX
FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+ 15 F
TOTAL	

❑ CCP ❑ CHÈQUE BANCAIRE
❑ MANDAT-LETTRE
❑ EN CONTRE REMBOURSEMENT (PRÉVOIR 20 F DE FRAIS)
❑ DISK
❑ CASS

LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

Cherche pas ailleurs : moins cher tu bugs, Bunny !
Les lecteurs de Micro News ont en effet le privilège de pouvoir profiter sur beaucoup de produits des prix les plus bas de France. Cherchez et vous trouverez... un kit d'extension 512 K pour le ST à moins de 1000 F, des nouveautés pour le 800 XL et du freeware presque gratuit !
Nous vous rappelons que Micro News met gracieusement cet espace à la disposition des annonceurs, rien n'étant trop beau pour les lecteurs. Une seule obligation pour vous : utiliser correctement les bons Micro News de cette page (ou ceux des anciens numéros) et ne pas les photocopier !

Joé Bonplan

Promotions valables jusqu'au 30 juin 1989 et dans la limite des stocks disponibles.

Découvrez le plan de **Carali** et du **Psikopat** dans les news et offrez-vous un album dédicacé !

SPECIAL FREEWARE

P.D.S. FREE LINE

7, rue de Coursic. 64100 Bayonne. Tél : (16) 59.59.39.65.

Cette association à but non lucratif propose un catalogue d'environ 200 démos sur Amiga (dont un grand nombre de shows érotiques et pornos), ainsi que 100 programmes sur ST (surtout des utilitaires).

- Contre un bon Micro News par tranche d'achat de 100 F, vous paierez la **disquette freeware 15 F** au lieu de 20 F, **port compris** ! L'envoi du catalogue est gratuit.

WILD WEST

84760 St-Martin de la Brasque. Tél : (16) 90.77.61.36.

La société Wild West soutient le **club PicoNet** qui vous propose plus de 5000 disquettes sur PC et compatibles, Amstrad CPC et PCW. L'adhésion est gratuite, il faut envoyer une enveloppe timbrée avec vos coordonnées. Une **remise de 10%** vous sera consentie à partir d'un montant de commande de 150 F et contre un bon Micro News par tranche d'achat de 150 F (les chèques doivent être libellés à l'ordre de Wild West).

SOFTEX LOGOTHEQUE

37, rue Doudeauville. 75018 Paris.

Softex Logothèque vous enverra son catalogue sur simple demande écrite de votre part. Il s'agit uniquement d'utilitaires pour compatibles PC. Une **remise de 10%** vous sera accordée si vous joignez à votre commande deux bons Micro News.

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, boulevard Saint-Germain. 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.

- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de toutes les **cartouches MSX** à 230 F soit un prix de **210 F** par cartouche.
- **1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une montre.** Offre valable sur toutes les montres du magasin qui ne sont pas déjà en promotion.
- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **calculateur scientifique graphique Hewlett-Packard HP-28S**, soit un prix de **1950 F** au lieu de 2050 F.

VIDEOSHOP

50, rue de Richelieu. 75001 Paris. Tél : (1) 42.86.03.44.
251, boulevard Raspail. 75014 Paris. Tél : (1) 43.21.54.45.
7, rue de l'Eglise. 92200 Neuilly. Tél : (1) 46.40.73.26.

- 2 bons Micro News acceptés en déduction d'une séance **d'une demi-journée de formation** collective (groupe de six personnes) d'initiation à l'Atari ST, l'Amiga, MS-DOS, soit **310 F** au lieu de 350 F. Contactez Mme Jacquesson.

De tres nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique.

ED'EN COMPUTER

102, avenue du général Michel Bizot. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50.

- **1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.**
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **manette Gunshot 1** d'une valeur de 79 F, soit **59 F.**
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement** à serrure pour 100 disquettes 5"1/4 ou 80 disquettes 3"1/2 d'une valeur de 139 F, soit **119 F.**

MSX VIDEO CENTER

89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.

- **1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F,** à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **magnétophone MSX Yeno C-683A** d'une valeur de 149 F, soit **89 F** !
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de la cartouche **Darwin** (1 mega MSX2), soit **210 F** au lieu de 230 F.
- 1 bon accepté pour l'achat des cartouches suivantes : **Midnight Brothers 170 F** au lieu de 190 F, **Fantasm Soldier 210 F** au lieu de 230 F, **Garyu-O 210 F** au lieu de 230 F, **King's Knight 125 F** au lieu de 145 F, **Monster's Fair 125 F** au lieu de 145 F, **Super Tritorn 210 F** au lieu de 230 F.

COCONUT

13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.88.

- **1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.**

PIXISOFT

1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.

- **1 bon Micro News accepté pour l'achat de tous les logiciels signalés en magasin d'un point rouge, ainsi que sur tous les livres.**

LTI
Attention ! nouvelle adresse : **6, rue Médéric. 92110 Clichy. Tél : (1) 47.31.49.38.**
Une **remise de 10%** est incluse dans les prix du catalogue (voir la publicité en page 7).

FIRST ELECTRONIQUE
124, bd de Verdun. 92400 Courbevoie. Tél : (1) 47.89.15.11.
- 1 bon Micro News accepté par tranche d'achat de 400 F sur tout le magasin, à l'exception des offres promotionnelles.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une **carte disque dur 20 Mo** pour PC TO-16, soit un prix de **2750 F** au lieu du prix déjà promotionnel de 2790 F.

STARSOFT
B.P. 20. 94141 Alfortville Cedex. Tél : (1) 05.05.13.00.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 300 F.
- 3 bons Micro News acceptés pour tout achat d'un **lecteur de disquettes** (renseignements par téléphone).
Offres valables uniquement pour les commandes par courrier.

ULTIMA
5, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.38.96.31.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 200 F.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat de la cartouche **Flight Simulator 2 pour l'Atari 800 XL** (ou console XE), notice en français : **270 F** au lieu de 310 F.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **lecteur de disquettes pour l'Atari 800 XL : 740 F** au lieu de 800 F.
- 5 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **kit-extension 512 K pour Atari ST : 990 F** au lieu de 1090 F.

JSI
89-89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **79 F** au lieu de 99 F.

S.C.A.P.
62, rue Gabriel Péri. 93200 Saint-Denis. Tél : (1) 42.43.22.78.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.

AMIE
11 et 19, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.57.48.20.
69, cours Lieuteaud. 13006 Marseille. Tél : (16) 91.42.50.42.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels et tous les livres par tranche d'achat de 200 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les périphériques (moniteurs, imprimantes, etc.) par tranche d'achat de 250 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les ordinateurs par tranche d'achat de 300 F.
Ces offres sont valables dans les trois magasins AMIE et ne sont pas cumulables avec les autres promotions en cours. ■

COMMODORE VIC 20

HOPITAL SILENCE

A ma grande stupéfaction, alors que je me préparais comme tous les mois à rejoindre Pépé en Bretagne, je vis la porte du bureau s'ouvrir et je sus à l'instant qu'il était là ! L'odeur de choux étroitement mêlée à celle des algues en décomposition n'arrivait même plus à masquer les relents de pétrole déversés par un "Amoco Cadiz" ou autre maudit tanker ! Il y a des émanations qui ne trompent pas ! Et si l'eau a une mémoire, elle ne se souvient certainement pas de Pépé Rétro...

Micro News : *Hé là, qu'est-ce qui vous prend de débarquer comme ça, et de nous enfumer en plus ?*

Pépé Rétro : Hé ! Pourquoi pas ? Vous parlez toujours de ma Bretagne, alors moi maintenant je pourrais parler de vos bureaux ! D'ailleurs, c'est plutôt le bazar vot' salle de rédac' là !

Micro News : *Chuuut ! Pas devant les lecteurs je vous prie, et notre image de marque alors !*

Pépé Rétro : Bah, c'que j'en dis moi hein... Mais trêve de bavardages, je suis venu vous parler du **Vic 20**, comme prévu !

Micro News : *Je me souviens en effet de cette petite machine, mais elle ne m'avait pas particulièrement attiré...*

Pépé Rétro : Elle en a pourtant séduit des personnes je peux vous l'affirmer ! Elle fut commercialisée en France pour la première fois en décembre 1981, trois mois seulement après le ZX81 dont je vous parlais le mois dernier.

Micro News : *Je précise pour les lecteurs qui ne connaissaient pas cette machine qu'elle fut réalisé par Commodore, précédant de quelques années le C64...*

Pépé Rétro : Tout à fait, j'te remercie pour ces précisions mon garçon ! Son prix était sensiblement plus élevé que celui de la machine de Sinclair, mais il se justifiait par la présence d'un vrai clavier mécanique AZERTY 62 touches, ce qui n'était pas chose courante à l'époque. Rapidement cependant, on trouva des **Vic 20** pour 1690 F, prix somme toute honnête...

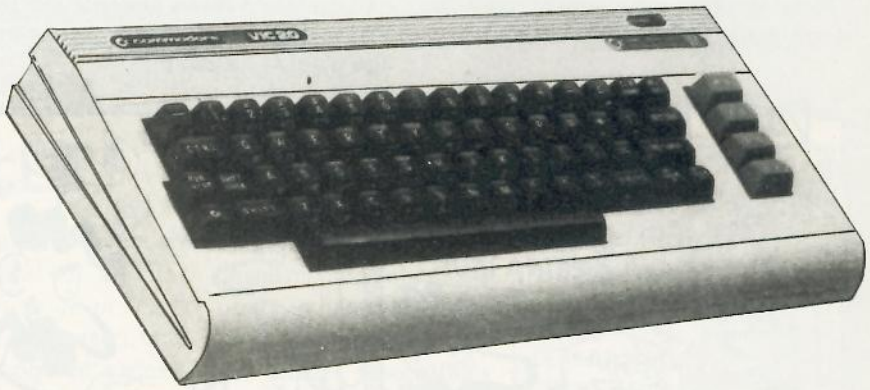
Micro News : *Tout ça ne nous dit pas de quoi était capable la machine, Pépé...*

Pépé Rétro : Laissez-moi y venir, nom d'un zlika ! Pour l'instant je parle argent, monnaie, compris ? Parce que voyez-vous, acheter un ordinateur ce n'est pas tout, encore faut-il pouvoir le brancher à quelque chose, un téléviseur par exemple ! Et là, crac, il fallait sortir mille balles de plus pour l'interface SECAM, coût élevé par rapport à la qualité de l'interface... Ah ils s'en faisaient du fric les constructeurs de micros à l'époque !

Micro News : *Voyons Pépé, voyons... du calme... parlez nous plutôt des capacités du Vic 20, d'accord ?*

Pépé Rétro : Soit... Commençons par les caractéristiques habituelles : on trouvait dans le corps beige clair de la bête 20 Ko de mémoire morte et 5 Ko de mémoire vive. Ce n'était pas à proprement parler énorme, d'autant que seuls 3.5 Ko restaient disponibles pour l'utilisateur...

Micro News : *C'était même peu...*



Pépé Rétro : Cette petite machine était équipée d'un 6502, ce qui prouve qu'on peut faire le pire comme le meilleur avec un même microprocesseur ! La vidéo baveuse permettait un affichage d'une finesse inégalée, soit 23 lignes de 32 caractères, le tout en seize couleurs, comprenez huit couleurs pour le texte et huit couleurs pour le fond. Il n'y avait pas de haute-résolution, seulement des caractères semi-graphiques. On y trouvait quand même un générateur de sons sur trois voies, le même que celui de l'Atari ST à peu de choses près...

Docteur Amiga : Wouahaha !

Micro News : *Dehors vous, on ne vous a pas sonné!*

Prof ST : Bien envoyé !

Micro News : *Et c'est pareil pour vous Prof ! Je sens que je vais craquer...*

Pépé Rétro : En attendant, laissez-moi vous dire que pour programmer un Vic 20, vous aviez intérêt à acheter l'extension 32 Ko et surtout à vous armer de patience, parce que le basic de cette bécane était une horreur sans nom ! Et puis, comme toujours à l'époque, les lecteurs de disquettes étant hors de prix, le magnéto cassette restait le seul système de sauvegarde, malgré une fiabilité douteuse...

Micro News : *Ouf, débarrassé des dingues... Hum, et malgré ça, il s'en est vendu ?*

Pépé Rétro : C'est là le plus fou de cette histoire, Commodore à vendu plus de deux millions de **Vic 20** ! A Londres, les magasins d'informatique étaient assiégés, les files d'attente se prolongeaient jusque sur les trottoirs ! Son succès en France fut cependant plus modeste... Voilà, la petite histoire du Vic 20 est maintenant terminée, il ne reste plus que moi, triste fossile, pour me souvenir...

Micro News : *Allons, pas de vague-à-l'âme Pépé, et retrouvons nous le mois prochain pour une autre histoire ! A bientôt !*

Pépé Rétro : Oui, c'est ça, bonjour chez vous...

■

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **Amstrad CPC 6128** couleur très bon état (mai 88) + nombreux jeux + joystick + revues : 3300 F. Vds aussi Gunship : 120 F, Captain Blood : 100 F + logiciels éducatifs. Riad Bourguiba. Tél : (1) 45.31.82.25.

Vds **console Nintendo** + 8 jeux + pistolet + robot + cable péritel + 2 joysticks. Le tout : 2000 F (état neuf). Luca Casade. Tél : (1) 45.00.08.30.

Vds **T08 + lecteur de disquettes** + lecteur de K7 + crayon optique + Color Paint + nombreux jeux : 2500 F. Pierre Aubriet. Tél : (1) 30.41.00.53.

Vds pour **Amiga 500, lecteur 5"1/4 neuf** : 1300 F. Extension 512Ko neuve : 1000 F. Jean-Pierre Delumeau. Tél : (16) 88.84.92.17. après 18 h.

Vds **Signum**, logiciel traitement de textes/PAO pour **Atari ST**. Acheté le 4/04/89, non utilisé. Disk original + manuel : 950 F. Stéfanos Kardaras. Tél : (1) 46.27.45.63.

Vds **console Sega** (sous garantie) + Hang-On + Wonderboy 2 + Zillion 2 + TV couleur (péritel) sous garantie. Le tout : 3000 F. Cédric Ducret. Tél : (16) 61.72.25.17 après 19 h.

Vds **MSX 2 Sony HBF500F + imprimante Sony + moniteur couleur** + lecteur K7 + extension mémoire 64Ko + Games Master + 80 jeux (Usas, Metal Gear, Yie ar Kung Fu 2, Penguin Adventure, etc.) + manette Hyper sport. Prix à débattre : 5500 F. Cherche Amiga 500 + moniteur couleur. Richard Ollivier. Tél : (1) 39.76.87.19.

Vds **MSX 2 Philips VG8235 + moniteur couleur VS0070 + imprimante NMS1421**. Philippe Baillet. Tél : (16) 22.37.06.99.

Vds **Apple II avec moniteur 80 colonnes et 1 drive**. Offre 2 jeux dans boite d'origine. Prix : 3000 F (proposer échange éventuel). Philippe Barbier. Tél : (1) 42.67.90.65.

Vds **T08 + drive 3" 1/2** + crayon optique + jeux + revues : 1900 F. Echange news sur ST. David Fernandes. Tél : (1) 69.00.41.39.

Vds **console Sega** + 5 jeux, achetée à Noël 88. Valeur : 2100 F. Vendu : 1500 F à débattre. Vends 30 originaux sur C64 et manettes. Vente séparée. Vincent Dupouy. Tél : (16) 53.64.09.13.

Vds **Apple IIC + moniteur IIC** + souris + joystick + manuels + nombreux programmes : 2950 F. Cyril Baillit. Tél : (16) 70.34.53.92 après 19 h.

Vds **T08 + lecteur disk 3" 1/2** + crayon optique + manette + livres + nombreux logiciels, le tout état neuf, livré dans son emballage d'origine : 1650 F. Nicolas Amet. Tél : (16) 98.53.87.16.

Vds **MSX 2 8250** + très nombreux jeux MSX 1 et 2 + très nombreuses mégaroms (pratiquement toutes les Konami) + revues et trucs. Prix fou : moins de 2500 F. Maxime Bensoussan. Tél : (16) 20.06.53.58.

Vds pour **Atari 800 XL**, lecteur cassette + 4 jeux : 280 F. Clavier portable échantillonneur Casio SK1 : 650 F sous garantie. Christophe Robion. Tél : (16) 42.22.34.15.

Vds **MSX 1, MK180**, 48Ko RAM + lecteur K7 + logiciels + docs + prise péritel + joystick : 900 F à débattre. Laurent Halter. Tél : (16) 87.03.76.31 après 18 h.

Vds **Commodore 64 + 1541** + power cartridge + 200 disks + 20 K7 soit plus de 1000 jeux (Robocop, Batman, etc.). Très bon état, le prix reste à débattre. Franck Pagniez. Tél : (16) 78.47.97.09.

Vds **ZZ-Rough original**. Très bon prix. Eric Gaillot. Tél : (16) 90.97.73.51 à partir de 19 h seulement.

Vds logiciels **MSX 1 et MSX 2** (Vampire Killer, Deep Forest, Dota) + joystick. La cartouche : 100 F pour MSX 2 et 80 F pour MSX 1. Disquettes MSX 1 : 70 F. Ludovic Landas.
Tél : (16) 20.08.95.19.

Vds **Amstrad CPC 664 + moniteur monochrome** + adaptateur péritel + imprimante DMP 2000 + jeux, le tout : 3700 F ou séparément. Daniel Béja. Tél : (1) 47.68.51.82 après 18 h.

Vds **MSX 1 Canon V20** + magneto K7 + logiciels pour : 600 F. Olivier Garcin. Tél : (1) 46.20.30.79.

Vds pack **"Sexy games" sur CPC K7**. Prix : 50 F. Julien Jaffre. Tél : (1) 30.35.83.77.

Vds **Commodore 128 + drive** + 100 disks + **imprimante** + livres : 3300 F. **Amiga 500 + drive A1010** + joystick + programmes + moniteur couleur : 5500 F. Valéry Magnenan. Tél : (1) 30.24.05.16.

Vds **Sony HBG900F Genlocker + Vidéotizer Sony** (digitalisation en temps réel) + carte 512Ko + Acc + 25Ko de docs : 12 000 F ou échange contre Amiga + moniteur couleur + softs. Igor Ovsec. Tél : (16) 24.26.08.58.

Vds **MSX 1 HB501F** avec 20 jeux (The Maze of Galious, Knightmare, etc.). Prix : 2500 F. Urgent ! Olivier Jacquemont. Tél : (16) 62.64.92.01.

Vds **imprimante MSX Sony PRNC41** couleur avec adaptateur. Très bon état, pratiquement neuve. Prix : 1000 F. Valeur réel : 1300 F. Franck Wagener. Tél : (1) 34.68.91.95.

Vds **MSX 2 Sony HBF700F** + lecteur K7 ou imprimante + nombreux logiciels. Prix : 3000 F. Karim Cerutti. Tél : (16) 83.75.77.55.

Vds **Atari 520 STF double face** + joystick + 35 jeux (Operation Wolf, Falcon, etc.). Le tout en très bon état : 3200 F à débattre. Sébastien François. Tél : (16) 20.92.15.24.

Vds **Amstrad CPC 464** couleur + lecteur DD1 + disks + K7 + joystick, + doubleur + revues + manuel. Prix : 2500 F. Romuald Campo. Tél : (1) 42.40.70.64 après 20 h.

Vds **Amstrad CPC 6128** couleur avec 30 disks de nouveautés, 20 revues, etc. Prix : 2900 F. Emmanuel Quetier. Tél : (1) 39.14.57.52 le week-end.

Vds **Thomson T08 disks**, neuf (avec péritel, manuel, disquette Multidos Basic, Logo, Forth, joystick) : 1500 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Vds **Amiga 1000 neuf, mémoire 2,5 méga, moniteur 1081, lecteur externe 1010**, Digiview, cables, joystick, très nombreux logiciels, docs, livres : 13500 F. Eric Malenfer. Tél : (1) 46.26.14.23 le soir ou le week-end.

Vds originaux sur **ST**. La moitié du prix neuf. 20 hits récents : Out Run, Operation Wolf, Carrier Command, etc. Vds aussi livres de micro applications et autres. Cédric Javault. Tél : (1) 42.83.50.16.

Vds nouvelle souris pour **Atari ST** : 270 F port compris. David Simon. Tél : (16) 81.82.07.47 après 19 h.

Vds **T08 + moniteur couleur + drive 3" 1/2** + 50 jeux : Arkanoïd, Iznogoud, Bob Morane SF, etc. Vds 3 utilitaires + 3 éducatifs + crayon optique + souris + 2 copieurs. Le tout : 3500 F. David Mousseau. Tél : (16) 53.91.85.51.

Vds **MSX Canon V20** avec lecteur de K7, cartouches de jeux, K7, livres. Bon état. Prix à débattre : 1700 F. Gwénael Beaussier. Tél : (16) 51.62.05. 78.

Vds ordinateur **MSX 1 Philips avec moniteur couleur**. Prix : 2500 F. Bon état. Pascal et Jean-Pierre Vidal. Tél : (16) 79.84.04.03.

Vds **Atari 520 STF** nouvelles roms : 2700 F + disquettes à débattre. Cyrille Luffrans. Tél : (16) 35.62.14.75 après 18 h.

Vds news **ST**, possède Barbarian 2, Titan, Fusion, Dragonscape, Bio Challenge etc. Echange possible. Daniel Stambouli. Tél : (1) 42.67.62.99.

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU !

RUN
INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

la clef de votre micro

LES OFFRES CLEFS
LE MEILLEUR SERVICE
LES NOUVEAUTES
LES CONSEILS

AMIGA

OFFRE CLEF AMIGA 500
amiga 500 - souris - lect. 3.5
+ logiciel graphique
+ 10 jeux
+ manette
~~5 490 F~~
3 990 F

OFFRE CLEF AMIGA 500 COULEUR
l'offre ci-dessus
+ monit. coul. Philips 1084 S
~~7 000 F~~
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
amiga 2000 - monit. 1084 - souris - clavier séparé
+ GENLOCK - GST 30
+ DIGI VIEW
+ caméra
19 900 F H.T.

ATARI

OFFRE CLEF ATARI 520 STF
ATARI 520 STF
+ souris
+ câble péritel
+ 5 logiciels (fichier, trait. de texte, basic, logo, néochrome)
+ 10 jeux
+ manette de jeux
~~4 490 F~~
3 290 F

OFFRE CLEF COULEUR
l'offre ci-dessus avec moniteur Philips 8801
4 990 F
avec monit. ATARI ST 1425
5 290 F
1040 STF + MONITEUR COULEUR SC 1224
6 750 F TTC

OFFRE CLEF ATARI 1040 STF
offre bureautique exception.
ATARI 1040 STF
+ moniteur SM 124
+ imprimante CITIZEN 120 D
+ pack bureautique (trait. de de texte TEXTOMAT, fichier DATAMAT, tableur CALCOMAT)
~~8 490 F~~
6 990 F
MEGA ST1
5 490 F

AMSTRAD

OFFRE CLEF 6128
AMSTRAD 6128 monit. coul.
+ 50 jeux
+ manette
~~4 990 F~~
3 790 F
avec tuner TV
4 750 F

OFFRE CLEF 1640
AMSTRAD 1640 monit. coul. haute définition (ECD)
+ quatro
+ imprimante 24 aiguilles AMSTRAD LQ 3500
~~15 000 F HT~~
14 490 F HT
17 185,14 F TTC

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

OFFRE CLEF DISQUETTES

5"1/4 Double Face
Double densité 48 TPI
par 10 : 2,90 F l'unité
par 100 : 2,80 F l'unité
par 500 : 2,60 F l'unité

5"1/4 Double Face
Haute Densité 96 TPI
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

incroyable

3"1/2 Double Face
Double densité
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

3"1/2 Double Face
Haute Densité
par 10 : 40,00 F l'unité
par 100 : 35,00 F l'unité

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER !

VOTRE micro = RUN INFORMATIQUE

TELEPHONEZ - ECRIVEZ-NOUS
VENEZ NOUS VOIR !

CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS

Vds **MSX 1 Philips VG8235** + jeux : 1800 F, très bon état. Achète, échange, vends originaux sur ST. Jean-Luc Heloir. Tél : (1) 35.48.89.06.

Vds **Atari 520 STF + moniteur couleur SC1224 + 2ème unité disquette SF314 + imprimante Star LC10**. Le tout sous garantie + nombreux livres et jeux : 9000 F. Eric Juban. Tél : (1) 39.11.67.22.

Vds **console NEC** neuve + adaptateur + péritel + AV Booster (stéréo) + jeux. Jamais servi : 2600 F. Olivier De Touchet. Tél : (1) 45.03.12.39 tous les jours avant 14 h.

Vds pour **MSX** : Athletic Land : 100 F. Pour Atari ST : Out Run : 150 F. Gauntlet 2 : 150 F ou échange contre disks vierges. Thierry Singhoff. Tél : (1) 49.58.09.81.

Vds pour **ST**, 15 originaux (Menace, Star-Ray, Crazy Cars 2, etc.). Prix : 120 F chaque jeu. Gérard Velly. Tél : (1) 45.94.53.41 après 18 h.

Vds logiciels originaux pour **Atari ST et Amiga**. Possibilité d'échange contre matériel. Franck Eychenne. Tél : (16) 94.91.92.07. Etudie toutes propositions.

Vds **C64 + 1541 + 1530 + moniteur couleur**. Possibilité vente séparée. Prix : 3200 F le tout. Moniteur : 1500 F. 1541 : 1300 F (avec 120 disks). Christophe Rihein. Tél : (1) 60.80.12.30.

Vds Ultima IV et Sinbad pour **Amiga 500** : 100 F le jeu. Corine Germain. Tél : (16) 21.93.29.03.

Vds nombreux jeux originaux et nouveaux sur **MSX** à 50 %. Salamander, King's Valley 2, Penguin Adventure, Eggerland 2, Elite, Nemesis, etc. Guillaume Lefebvre. 19, rue Sully. 37000 Tours.

Vds **Thomson M05 + moniteur monochrome vert** + adaptateur. Péritel + extension mémoire 64Ko + crayon optique. Très bon état, le tout : 1500 F. Vds **Schneider MSX MC810**, 48Kram-32Krom + cassette de démo. Etat neuf : moins de 500 F. Christophe Brakha. Tél : (1) 60.02.07.83 après 18 h.

Vds **TV Océanic couleur**, Secam, prise péritel, écran 36 cm, 16 programmes. Eric Le Saout. Tél : (16) 31.31.62.85.

Vds livres **MSX 1 et MSX 2**, échange jeux, utilitaires, sur disks 3" 1/2 sur MSX 2 et Amiga contre disks vierges. Cherche contacts sur **Amiga 500**. Richard Durano. Tél : (16) 66.29.10.83 de 18 h 30 à 21 h.

Vds **520 ST nouvelles roms** + 50 disks de jeux + joystick + souris : 3000 F. Daniel Deherme. Tél : (1) 48. 39 21.17.

Vds nombreux **jeux Sega** : 150 F pièce. Lunettes 3D : 150 F. Space Harrier 3D : 170 F. Vds synthé vocal + 2 hauts-parleurs Amstrad : 150 F. 5"1/4 : 450 F. Vds jeux MSX. Jean-Marc Mallard. Tél : (1) 42.40.49.04.

Vds **Thomson M05** très bon état + lecteur K7 + crayon optique : 1200 F. Moniteur couleur Océanic : 2000 F. Le tout : 3000 F. Benoit Caillerez. Tél : (16) 22.43.26.34.

Vds **imprimante NEC 1 Print** (neuve). Valeur : 3200 F. ou échange contre moniteur Atari, SVP, ou téléviseur. Alexandre Gheysen. Tél : (1) 42.24.85.14.

Vds jeux pour **T07/70, M05, M06, T08, T09** : 100 F chaque jeu (originaux). Prix à débattre. Benoit Guinot. Tél : (1) 30.41.84.04.

Vds **Amstrad 464 + moniteur couleur + lecteur disks** + jeux + livres + revues. Valeur : 3000 F (à débattre). Thierry Lozé. Tél : (1) 64.46.27.76 à partir de 18 h.

Vds **C64 + lecteur K7** + 50 logiciels : 600 F. **Lecteur disks** + 200 logiciels : 1200 F. Power K : 200 F. **Moniteur couleur** : 1000 F. Le tout : 2500 F. Alain Declercq. Tél : (1) 64.58.98.65 entre 18 h et 21 h.

Vds **MSX 2 Philips VG8235** avec livres et jeux : 2500 F. Nicole Pouillard. Tél : (16) 26.82.18.73.

Vds **C64 + magnéto + moniteur monochrome** + 2 manettes + Power Cartridge + 8 K7 pleines de jeux + livres (utiles). Le tout en très bon état : 2500 F. Thierry Langlet. Tél : (1) 47.25.01.97 le week-end seulement.

Vds Pack A : **Amiga 1000**, très bon état + **moniteur A1084** (s/garantie) + D.Paint (offert) + Music studio + livre "Clefs pour Amiga" : 5790 F (-45%). Pack B (logiciels) : Thunderblade, Jet, Terrorpods, Mach 3, Goldrunner 1, Sinbad, Test Drive, Flight Simulator 2 + livre "Co-Pilot FS2" : 1390 F (-50%). Pack A + B : 6550 F (10% de remise supplémentaire !). Emballage d'origine. Alain Perrez. Tél : (16) 84.27.11.75 après 19 h.

Vds **Sony HBF700F MSX 2** + jeux + Hybrid. Etat neuf, cédé : 2500 F. Christophe Monfort. Tél : (1) 60.28.54.29.

Vds **MSX 2 Philips NMS 8250 (drive DF 720Ko)** + docs + manette + 90 jeux : 3000 F à débattre. Avec le moniteur couleur Philips : 4500 F. Emballage d'origine, très bon état. Fabien Sermet. Tél : (16) 23.58.23.59 après 18 h.

Vds tablette graphique pour **MSX**, excellent état : 850 F. Vds **synthétiseur** pro-

grammeur. Christophe Landry. Tél : (16) 61.91.30.09.

Vds **Atari 800 XL** avec lecteur K7 + manette + 1 jeu (Moon Patrol). Prix : 800 F. André Bonnier. Tél : (1) 39.80.44.41.

Vds **lecteur VY0010 avec interface** : 1000 F. Imprimante Philips 1431 : 1800 F. Maurice Thouron. Tél : (16) 83.25.13.40.

Vds **MSX 2 VG8235** + logiciels (Texte-Fichier-Desig) : 1490 F. Imprimante VW0080 Philips : 990 F. Le tout : 2300 F. Etat neuf en emballage d'origine. Jacques Fouzanet. Tél : (1) 48.85.47.64.

Vds pour **Atari STF** : Ludicrus, Jungle Book, Triad, Skrull, Spectrum 512, GFA Raytrace, etc. Echange jeux sur STF. Truands s'abstenir. Stéphane Karr. Tél : (16) 35.87.16.53.

Vds **MSX 2 Philips VG8235** avec jeux sur disquettes avec ou sans moniteur. Prix sympa. Vds ou échange cartouches. Gilles Hassid. Tél : (1) 43.48.37.69.

Vds **lecteur externe A1010 pour Amiga**. Cherche aussi des contacts pour échanger des news. Jules Ribes. Tél : (1) 30.90.98.74.

Vds **MSX 2 Sony 700**, très bon état avec nombreux jeux : 3000 F. Music Module + clavier + logiciels : 1000 F. Vds 15 jeux Sega : 100 ou 150 F chacun. Arnaud Lacoste. Tél : (1) 64.23.11.19 avant 20 h.

Vds **T08 + moniteur couleur haute résolution + lecteur disk 3" 1/2** + manettes + 10 jeux, très bon état. Prix : 2500 F. Guillaume Valois. Tél : (16) 35.79.06.67 après 19 h.

Vds **Amiga 500 + 1084S + 2ème drive** + housses + 40 jeux originaux + livres + accessoires : 6000 F. Garantie 1 an. Gilles Lagneau. Tél : (1) 64.02.07.16.

Vds sur **C64**, news et anciens. Prix intéressant. Sur disk uniquement. Patrick Coin. Tél : (1) 43.30.16.66.

Vds **Sony HB75** + joystick + lecteur K7 + cartouche Konami : 1500 F. Avec moniteur : 2000 F. Moniteur séparée : 850 F. Cartouches à prix divers, CD laser. Philippe Tenand. Tél : (1) 48.08.17.25.

Vds jeux pour **Nintendo** (Urban Champion, Golf, Ice Climber, Zelda, Top Gun, Mach Rider). Prix très intéressant. Jérôme Ramir. Tél : (1) 47.94.56.41.

Vds **C64 + lecteur disks 1541** + lecteur K7 1530 + prise TV + nombreux jeux en disks et K7 + livres + docs. Prix : 1750 F ni plus ni moins. Vincent Moreau. Tél : (1) 69.06.91.98.

Vds originaux sur **ST** (Double Dragon, Snooker, etc.). Cherche contacts pour échange de news. Eric Medjkoune. Tél : (1) 48.55.82.39 après 18 h.

Vds cartouches **MSX** : Nemesis, Vampire Killer, The Maze of Galious, Penguin Adventure. Recherche Rastan Saga, L'Oiseau de Feu. Pierre Pinault. Tél : (16) 96.61.59.27 vers 18 h.

Vds **Atari 520 STF (lecteur double face) + moniteur couleur SC1425 + imprimante Citizen 120D** + 140 disquettes. Très bon état. Fabrice Dubach. Tél : (16) 87.98.05.45.

Vds **520 ST sous garantie** + livres + plusieurs originaux + Datamat + accessoires : 3000 F. Jean-Sébastien Brétel. Tél : (1) 39.89.97.96.

Vds **C64 + lecteur disks, Fload + imprimante** + nombreux programmes + stylo optique. Le tout seulement : 2900 F. Très bon état. Jean-Marc. Tél : (1) 42.80.59.29.

Vds super **news sur C64**, sur disks à bas prix. Recherche contacts dans le monde pour échanger des news uniquement. Cherche programmeur. Karter is the best. Fabrice Bajolais. 25, avenue des Chevrefeuilles. 93220 Gagny.

Vds **Commodore SX64 portable + écran couleur + drive 5" 1/4 interne** + 80 disks (jeux, utilitaires). Acheté en 84 : 13 000 F. Cédé : 3500 F à débattre. Très bon état. Vincent Le Toquin. Tél : (1) 42.70.25.79.

Vds jeux **Atari XL, XE** de 10 à 500 F. Console Coleco + 10 cartouches : 600 F. Alexandre Jouandeau. Tél : (16) 37.32.34.98.

Vds **moniteur couleur 1081 pour Amiga** : 1500 F. **Imprimante Epson LX 80** avec cable : 1300 F. Extension 256Ko pour Amiga : 1000 F. Gérard Lagache. Tél : (16) 27.25.92.49.

Vds **Genlock GST30 + Encodeur RVB-Pal pour Amiga**. Valeur environ 8000 F. Cédé : 5500 F. Yann Gilbert. Tél : (1) 45.83.60.96 le week-end.

Vds **MSX 2 Philips NMS 8255** (2 drives) + jeux + livres + revues : 2000 F. Synthé et clavier + cartouches MSX Yamaha SFG05 : 2000 F. Patrick Boetchevitch. Tél : (1) 64.41.79.15.

Vds **Thomson T08** très bon état + **lecteur 3" 1/2** + 115 jeux + manette + crayon optique : 2000 F. QDD pour M05 : 350 F. Le tout : 2250 F à débattre. Bertrand Uzel. Tél : (16) 44.86.45.14 après 17 h.

Vds **Atari 1040 ST, moniteur couleur + imprimante Citizen 120D** + 35 softs + livres techniques + joystick sous garantie 1 an et demi. Valeur : 9000 F. Vendu : 7000 F. Jean-Philippe Néron. Tél : (1) 42.52.45.79.

Vds **Amiga 500 + moniteur 1084** + 100 disquettes + livres + boite + tapis + joystick, le tout sous garantie jusque fin septembre. Prix : 5300 F. Jean-Luc Fremont. Tél : (1) 47.74.74.00.

Vds **Amstrad CPC 464** avec prise péritel + joystick + K7 de jeux. Prix : 1700 F. Tél : (16) 99.02.84.28 (journée) ou 99.51.05.60 (domicile).

Vds **Atari 520 STF + moniteur couleur SC 1224** + souris + housses + Basic + GFA + jeux originaux + documentations + revues. Valeur : 9000 F. Vendu : 4500 F. François Thibault. Tél : (1) 60.80.40.53.

Vds **MSX 2 VG 8235, drive interne** + magnéto + nombreux jeux + docs : 2000 F. **Imprimante VW0030 Philips** (80 colonnes) : 1300 F. Le tout : 2900 F en espèces. Régic Marchèse. Tél : (1) 60.20.67.11.

Vds **Amstrad CPC464** + nombreuses K7 : 2200 F. **Lecteur disquettes** : 1200 F. **Imprimante DMP 2000** : 1200 F. **Scanner Dart** : 400 F. Extension 64Ko : 300 F. Très bon état. Prix à débattre. David Bichler. Tél : (1) 64.21.38.68.

Vds **disque dur Atari 30 méga**, neuf : 3500 F. 2 drives 5" 1/4 : 500 F pièce. ST replay : 400 F + nombreux originaux Atari. Claude Stevenard. Tél : (16) 22.76.01.86 le week-end ou le 21.77.57.98 la semaine.

Vds **Sega** + Light Phaser + 4 jeux dont 2 pour LP (Gangster Town, Safari Hunt), garantie 8 mois. Possibilité de vente séparée. Valeur : 1750 F. Cédé : 1250 F. Sébastien Fari. Tél : (1) 46.82.04.99 après 18 h.

Vds **Sharp MZ800 + moniteur couleur** + Basic + 4 jeux de 1987. Presque jamais servi. Prix : 3000 F. Christian Geoffroy. Tél : (1) 34.14.63.64 entre 19 et 20 h.

Grande promo de printemps. Vds logiciels **ST et Spectrum**. Christian Sixte. Tél : (16) 40.82.41.76 après 18 h.

Vds **ZX Spectrum+2** (128Ko) d'avril 88 + joystick + 30 jeux (Rambo, Kung-Fu Master, etc.) + livre + transfo + prise péritel + manuel. Le tout : 1200 F. Vds Shinobi, Zillion pour Sega. Xavier Farcette. Tél : (16) 23.82.02.83.

Vds pour **MSX** : Nemesis, Goonies, Boxing, King's Vallley, Crazy Cars, Knightmare, Dunkshot, Pippols, Eggerland, Elite. David Micallef. Tél : (16) 25.87.56.40 après 17 h.

Vds **MSX 2 "musical" Sony HB700F** connecté SFG05 + logiciels Yamaha + revues + jeux + livres MSX. Parfait état : 5500 F. Daniel Cochet. Tél : (16) 41.66.72.54.

Vds **console Sega** + Phaser + 15 jeux (Out Run, Rocky, Space Harrier, Wonderboy, Zillion, etc.). Prix : 2100 F avant le 30 juin. Jean-Philippe Vesco. Tél : (1) 46.04.45.09 avant 19 h 30.

Vds **Atari 1040 ST + moniteur monochrome 3 résolutions** + manette : 6000 F. Alexandre Libretti. Tél : (1) 69.43.38.79.

Pour **C64 et 128** vends lecteur de K7 avec deux originaux : Space Harrier et Lords of Conquest. Le tout : 150 F. Olivier Russias. Tél : (16) 85.75.15.39 port compris.

Vds **console Sega** + 9 jeux (Thunder Blade, Black Belt, Fantazy Zone, etc.). Le tout : 1500 F. Cyrille Decavèle. Tél : (1) 42.61.07.82.

Vds **moniteur couleur Océanic** péritel tout micro : 1500 F. Pascal Le Conte. Tél : (16) 31.69.24.43. Région Caen si possible.

SKWEEK FOR PRESIDENT

PETITES ANNONCES

ECHANGES

Echange logiciels sur **C64** uniquement sur disks. Réponse assurée. Christian Turlan. 59, rue de Franceville. 93220 Gagny.

Echange ou vends joystick infrarouge **Sony**. Cherche contact sur **MSX 2 VG8235**. Vds cartouches mégaroms **MSX 1 et MSX 2**. Jacques Fackeure. Tél : (16) 28.27.07.57.

Si comme moi vous avez quelques news sur **ST**, contactez-moi. Bienvenue aux débutants et étrangers. Philippe Bardin. Le Gibert. 38122 Cours et Buis.

520 ST DF cherche contacts pour échanger des softs. Eric Le Saout. Tél : (16) 31.31.62.85.

Echange sur **ST**, news (Galdregon's Domain, etc.). Eric Gaillot. Tél : (16) 90.96.91.63. ou 90.97.73.51 à partir de 19 h seulement.

Echange, vends, achète news sur **520 STF-DF**. Région parisienne. Dominique Thomas. Tél : (1) 43.40.26.28.

Cherche contacts sur **MSX 1 et 2** pour échanges logiciels sur disquettes ou K7. Réponse assurée. Riad Younes. 3, rue des frères Amrouches. Algérie 16000.

Echange cartouches **MSX 1** : Eggerland 1, Penguin Adventure, etc. Cherche : Maze of Galious, Q-Bert, King's Valley 2, Parodius, etc. Cherche cartouche extension mémoire 64Ko. Joan Vivies. Tél : (16) 56.95.98.12.

Echange jeux et utilitaires sur **Atari ST DF**. Réponse assurée. Gauthier Sublett. Tél : (16) 57.24.66.10.

Amiga vends et échange news. Ecrire à Avenger BP12/ 1605 Chexbres, Suisse.

Echange cartouches **Sega** : Black Belt, Out Run, Ghost House, etc. Vds Speed King : 100 F. Gilles Gomez. Tél : (16) 61.68.00.86 après 19 h.

Cherche et possède **news** (Skate Ball, Populous), pour échanges ultra rapides. Sébastien Gerbelot Barillon. Tél : (16) 76.97.73.14.

Amiga 500 échange news. Cherche contacts en France et à l'étranger. Achète disks vierges à bas prix. Vds softs et news Amiga. M. Duvauchelle. 28, rue Allou. 80450 Camon.

Echange sur **Amiga 500** nombreux softs ainsi que docs. Réponse assurée. Région parisienne si possible. Patrick Dufraigne. Tél : (1) 34.12.91.42.

Dipper's club échange news sur **Atari ST**. Joindre listing softs. Xavier. Tél : (1) 69.00.84.00.

Sur Amiga, Cédric. Tél : (1) 60.47.13.73.

Echange ou vends nouveautés sur **Atari** (Skate Ball, Populous, etc), et sur **Amiga** (Rising Sun, Test Drive 2, Grand Monster Slam, etc). Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute 92600 Amiens.

Echange news **520 ST**. Possède Populous, Butcher Hill, Archipelagos. Lionel Klaine. Tél : (16) 82.34.22.62.

Echange news sur **ST**. Envoyez liste. Stéphane Gautier. Tél : (16) 40.84.11.60.

Echange nombreuses news sur **ST** et vends **Free-Boot**. Patrice Rossi-Chardonnet. Tél : (16) 79.33.10.13.

MSXiens, le Freeware club de Rouen est là ! Réalisez vos démos et digits sur mesure. Echange et vends mégaroms. Alex Adam.
Tél : (16) 35.74.14.54.

Echange et vends jeux sur **Thomson T08D**. Possède déjà 150 jeux et beaucoup de news. Vds console Intellevision + 2 jeux + cables : 250 F. Frédéric Sarabia. Tél : (1) 48.99.86.22.

Echange sur **MSX**, King's Valley 2 contre Super Laydock. Vds environ 25 jeux en K7 pour MSX 1 : 180 F. Vds cartouche Mue : 50 F. Vds manette 2 boutons pour MSX 70 F. Frédéric Robert. Tél : (1) 64.03.96.32.

Echange jeux sur **T08/9/9+**. Achète Téo (1 à 18). Cherche logiciels pour programmer Logo, Assembleur. Jérôme Guy. Tél : (1) 34.25.04.17.

Echange news sur **Atari 520 STF**. Uniquement dans la région parisienne. Philippe Magdelenat. Tél : (1) 47.25.45.86 entre 18 et 20 h.

Atari ST DF, échange news exclusivement à Chateauroux. Yoann Janvier. Tél : (16) 54.27.28.76.

Echange hyper news **Amiga** (Teenage Queen, Sword of Sodan, Baal, Tiger Road, Super Hang-On, etc.). Marios Psarakis. Tél : (16) 21.80.61.88 après 18 h 30.

Echange news sur **Amiga**. Achète extansion 1 méga : 500 F maximum. Paris uniquement Philippe Ferdinand. Tél : (1) 47.40.13.05.

Echange logiciels **compatibles PC**. Réponse assurée et rapide. Philippe Colart. 102, avenue du Luxembourg 6700 Arlon. Belgique.

RECHERCHES

Cherche documentation sur assembleur désassembleur pour **MSX 2** + disk CP/M MSX. Faire offre à Hervé Lecoutre. 137, avenue de Valenciennes. 59400 Cambrai.

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 50 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

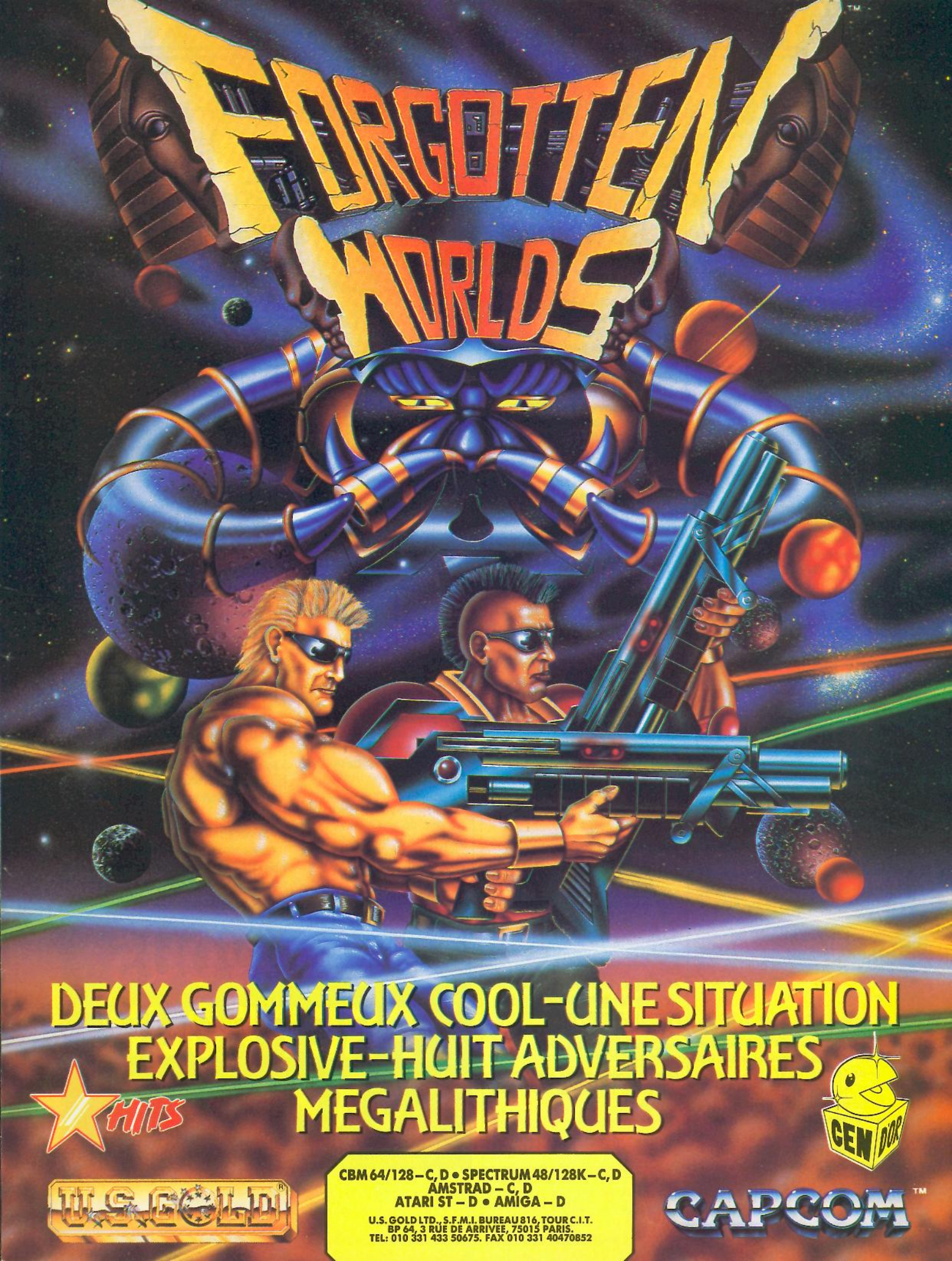
LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....


FORGOTTEN WORLDS
DEUX GOMMEUX COOL-UNE SITUATION
EXPLOSIVE-HUIT ADVERSAIRES
MEGALITHIQUES
HITS
GEN DOR
U.S. GOLD
CBM 64/128 – C, D • SPECTRUM 48/128K – C, D
AMSTRAD – C, D
ATARI ST – D • AMIGA – D
U.S. GOLD LTD., S.F.M.I. BUREAU 816, TOUR C.I.T.
BP 64, 3 RUE DE ARRIVEE, 75015 PARIS.
TEL: 010 331 433 50675. FAX 010 331 40470852
CAPCOM

PETITES ANNONCES

Recherche sur **Amiga 500** tout logiciel de football, volley-ball, rugby. Originaux si possible. Prix intéressant. Cyrille Mailhé. Tél : (16) 61.95.09.15.

Recherche souris **AMX** : 200 F maximum et synthétiseur vocal Technimusic pour CPC 6128. Pas trop cher. Patrick Deverteuil. Tél : (1) 42.09.24.67.

Cherche **Atari 520 STF**, nouvelles roms, pas trop cher, (- de 3500 F.) avec ou sans écran. Merci d'avance. Benoit Fraikin. Tél : (1) 47.59.97.56 après 16 h 30.

Achète un **Atari ST**, d'après 88 : 2000 F. Avant 88 : 1500 F. Achète jeux de qualité. Vds Atari 2600 + 7 jeux + Paddle : 380 F. Achète moniteur couleur : 500 F (pour Atari). Jean-François Sansarro. Tél : (16) 42.96.57.93.

Achète pour **T08**, fiches et dossiers + Multiplan. Bernard Bobbia. Tél : (1) 45.84.14.18. Poste 1456. Heures bureau.

Cherche **kit de téléchargement** (Mod + méga + télé C5) pour **M05 et M06**. Contacts programmes et jeux pour M06. Michel Boquelet. 56, rue Cantemele. 76220 Gourmay-en-Bray.

Achète sur **Atari ST** : Robocop, Dragon Ninja, Shinobi, Vigilante, Wec Le Mans, Road Blaster, Tiger Road, Forgotten Worlds, Rocket Ranger, Three Stooges, Renegade. Guillaume Baligand. Tél : (1) 60.06.30.56.

Recherche et achète démos, freeware et jeux **MSX 2** inédits (Dragon Slayer 4). Vds Androgynus : 150 F. Joystick Quickjoy 3 : 60 F. Philippe Neves. Tél : (16) 86.65.05.90.

Recherche pour **T08**, souris, extension mémoire 256Ko, Modem, lecteur 640Ko et divers logiciels utilitaires. Gérard Guiot. BP 10170 PAE A, Polynésie Française.

Recherche extension pour **Amiga 500**. Prix raisonnable. Faire offre. Samuel. Tél : (1) 48.55.58.06 après 17 h.

Cherche contacts sympas et sérieux sur **ST**. Réponse assurée (arnaqueurs s'abstenir). Sébastien Lequien. Tél : (16) 20.07.22.73 après 18 h sauf le week-end.

Urgent ! Cherche **MSX 2** à prix raisonnable. Echange jeux MSX1 et 2 (de préférence en Seine-Maritime.). Arnaud Durandet. Tél : (16) 35.47.31.74

Recherche extension mémoire 720Ko pour **Philips 8280** + cartouche nouveauté pour MSX 2 : Parodius, Samuraï, R-Type. Vito Zamataro. Chemin des Pêcheurs, 2. 2026 Sauges. Suisse.

CONTACTS

1040 ST cherche tout contacts + graphiste + music compositeur pour intros. Vds imprimante DMP 2000 et sélecteurs de face. Cherche discs 3" 1/2 à bas prix. Cédric Simard. Tél : (16) 44.40.29.13.

Nouveau **club Amiga** dans le Rhône. Prenez vite votre téléphone et composez le : (16) 78.31.51.88 le soir. Richard Girod.

Cherche contacts sur **Amiga** pour échanges et achats. Possède Crazy Cars 2, Super Hang-On, Space Harrier. Cherche démos, news, jeux d'aventure. Vds Rocket Ranger : 180 F. Olivier Russias. Tél : (16) 85.75.15.39.

We search **contacts with MSX 2** mega users. Please write to : Willem Van Dijk, Paulus Potter STR 307 2526 SX Den-Haag, Pays-Bas.

Recherche fans **C64 et Amiga** pour créer un journal mensuel de micro-loisirs. Titre déjà trouvé. Très sérieux (âge + de 18 ans). Région parisienne si possible. Réponse assurée. Frédéric Néau. Tél : (1) 46.64.85.99.

Cherche contacts pour **Atari ST**. Possède news. Envoyez vos listes de softs. Eric Pujol. Tél : (16) 68.77.09.76.

Cherche contacts avec personnes possédant des softs pour **MSX 2** uniquement. Pas sérieux s'abstenir. Envoyez vos listes, réponse rapide assurée. Jean-Claude Vandekerkof. 366, avenue de Dunkerque. 59130 Lambersart.

Recherche correspondant **MSX 2 Philips**. Vds mégaroms originels. Recherche lecteur B, 720Ko pour MSX. Vincent Xavier. Tél : (16) 62.05.45.68 le week-end ou le 61.59.38.28 la semaine.

T08D + T09 cherche correspondants pour documentation et logitels, didactitiels, jeux, utilitaires. Alain Lemaire. Rue des Baudets 62188 Le Transloy.

Possède déjà de bons **contacts** mais cherche encore mieux. Envoyez vos listes. Mickaël Sarfati. Tél : (1) 47.50.63.91.

Atarimag, c'est un club pour les STistes composé d'un journal et d'un RTC. Pour recevoir un numéro, écrire à Denis Prieto. La Barrière. 33240 St André de Cubzac. Joindre 2 timbres à 2,20 F.

Amiga : Vends, échange news. Storm/Far Fashion. CH Praz-Buchilly 4. 1066 Epalinges.

Recherche contacts **ST**. Arnaqueurs tirez-vous ! Cyril Bouilloux. Tél : (16) 85.25.87.10.

Recherche contacts sérieux sur **Amiga** pour échange de news sur région parisienne. Eric Donat. Tél : (1) 43.48.57.12.

Possesseur d'Eggerland 2 sur **MSX**, j'ai trouvé la solution complète (Tunnel, 5 clés, 100 tableaux, 4 jeux supplémentaires et les 8 jeux en dernier pour accéder au dessin animé. Daniel Adam. Tél : (16) 79.69.65.31 à partir de 20 h.

DIVERS

Programmeur pro sur **ST** donne cours pratiques d'assembleur pour débutants. Méthode très didactive. Cédric Javault. 38, avenue de Galilée. 94100 Saint Maur.

Vds **flipper Gottlieb** Force 2, Encounters Jeutel Olympic, Games Bally, Pac Man. Bon état. Prix : 2600 et 6000 F à débattre. Claude Bourré. Tél : (1) 48.92.50.83.

VENTES

Vds **cartouches MSX2** : Andorogynus, King-Kong 2, Usas, Topple Zip, Golvellius, Super Tritorn, Vampire Killer. 160 F la cartouche. François Rigomer. Tél : (16) 86.20.11.22.

Vds **console Sega + pistolet** + control stick (le gros) + 15 jeux + garantie. Le tout pour seulement 2700 F. Urgent ! Fabien Schricke. Tél : (1) 40.50.13.98.

Vds **MSX1 48 K** + logiciels, jeux, joystick, livres. Le tout en très bon état : 650 F ou échange contre imprimante 80 col. Cherche contacts. Frédéric Soulier. Tél : (16) 88.36.29.53. après 18 h.

Vds **Amstrad CPC 6128**, moniteur monochrome état neuf + logiciel traitement de texte Textomat : 2000 F. Virginie Laurent. Tél : (1) 42.51.08.06.

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

NAVY MOVES

"AQUATIC" GPX

AMIGA

FLAMMENWERFER FLAMETHROWER 5.56 mm. FA RIFLE

VOTRE MISSION : DÉTRUIRE LE SOUS-MARIN NUCLÉAIRE U-5544

Pour réussir, vous devrez maîtriser tous les secrets des guerres océaniques

EN SURFACE : conduisez votre bâteau pneumatique et combattez les commandos ennemis sur leurs vaisseaux aquatiques.

SOUS LES VAGUES, frayez vous un passage à travers les eaux peuplées de requins grâce à votre lanceur de flèches explosives.

DANS LES PROFONDEURS DE LA MER, logé dans un petit scaphandre chargé de missiles, combattez les bêtes en manque de sang humain et le monstre marin géant.

A L'INTÉRIEUR DU SOUS-MARIN ATOMIQUE, l'équipage s'en viendra aux mains. Votre fusil lanceur de flammes vous sera très utile mais vous devrez également manipuler et maîtriser les ordinateurs du sous-marin.

NAVY MOVES CONTIENT UN DOSSIER POUR LE COMMANDEMENT ET UN PLAN COMPLET DU SOUS-MARIN

Bientôt disponible sur :
Spectrum cassette, Amstrad cassette
C64, PC, Atari ST, Amiga

PC

BATHYSCAPHE

ATARI ST

DINAMIC

Distribué par :

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

Distribué dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

INSERT COIN

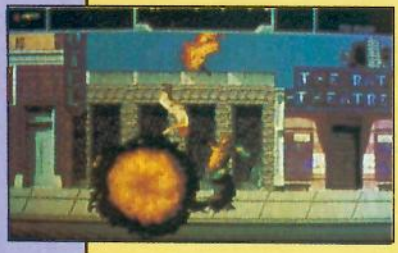
NARC (Williams)

Le terme **Narc** désigne, en argot américain, un agent de la brigade des stupéfiants (Narcotic Bureau). Le sous-titre du jeu : "Dites non aux drogues !" récupère habilement le leitmotiv de l'importante campagne américaine anti-drogues qui avait mobilisé une pléiade de personnalités, dont Nancy Reagan et Arnold Schwartzenegger.

Le scénario est le suivant : vous faites partie du "team" d'élite de la brigade des stup' et vous devez combattre l'immonde K.R.A.K., le puissant syndicat du crime. Il vous faudra protéger les jeunes innocents de l'influence néfaste des gangsters et vous aurez à combattre toutes sortes de créatures : junkies, punks, voleurs, psychopathes et autres meurtriers, bref la faune habituelle des bas-fonds new-yorkais que vous devrez traquer dans les rues des ghettos, dans des immeubles abandonnés, en traversant des ponts et des quartiers entiers, pour aboutir dans les quartiers généraux du crime organisé où vous attend le vilain patron : Mister Big. Pour obtenir des bonus, vous devrez saisir le plus de drogue possible, ainsi que les divers butins des gangsters, fruits de leurs rapines.

Il s'agit donc d'aller mettre le feu au lac, mais vous ne partez pas sans allumettes puisque vous aurez à votre disposition des mitraillettes et lance-roquettes, une Porsche hyper-puissante et un hélicoptère spécialement équipé. Un radar sur l'écran vous indique les points chauds et il est possible de jouer à deux en même temps !

Une seule devise pour ce jeu de massacre propulsé par le nouveau processeur graphique 34010 de Texas Instruments : arrêter les méchants ou bien les tuer !



KRUSHA (Togo)

Et voici **Krusha**, un petit jeu japonais mignon tout plein, distribué en Angleterre par Brent Leisure. Mais... ne dirait-on point un jeu Fisher-Price pour les moins de 36 mois ? Diantre, c'est une première dans Micro News ! Erreur, malgré son look résolument "nursery", il s'agit bien là d'un jeu d'arcade, disponible en configurations pour un ou deux joueurs avec des tranches de jeu de soixante secondes.

Il s'agit de boxer avec un marteau de cuir de gentilles petites taupes qui apparaissent en sortant le bout du nez du trou de leur galerie. Isn't it charming ? En fait ce jeu est très important et vous devez absolument corner cette page afin de pouvoir la retrouver rapidement.

En effet, si d'aventure votre père venait à se poser des questions sur la bonne tenue morale de Micro News, ce petit passage sur *Krusha* - jeu interdit aux plus de 5 ans - devrait suffire à le rassurer, surtout si vous avez pris soin au préalable de coller entre elles les pages "Sex Machines". Et puis ne dit-on pas : "myope comme une taupe" ?

AFTER BURNER 2 (Sega)

La firme Sega court plus vite que son ombre : vous n'êtes pas encore remis des émotions d'*After Burner*, de *Thunder Blade*, de *Power Drift* et de *Galaxy Force* que voici déjà **After Burner 2** ! Hélas, pour une fois c'est complètement loupé car c'est quasiment le même jeu. Par contre, regardez la présentation du début, il y a quatre différents tableaux qui valent le coup d'œil !

CYBERBALL (Atari)

Il est fort dommage que sur notre planète les salles de jeux soient avant tout peuplées de mâles veules, turpides et bestiaux : la lie de l'humanité, je me tue à vous le dire ! Il est à peu près aussi difficile d'y trouver une présence féminine qu'un sex-shop en Iran.

Xylog, mon correspondant extra-terrestre, me raconte souvent que sur la planète Zolag, où il passe ses vacances d'herzug (l'été vénusien), les salles de jeux sont très fréquentées par les filles. C'est d'après lui un terrain de drague fantastique et il ne compte plus les Vénusiennes, Plutoniennes et Neptuniennes qui tombent ainsi dans ses huit bras. Ah ce Xylog ! quel chaud lapin... Toujours est-il que sur notre planète, le taux de fréquentation féminine dans les salles d'arcade est proche du zéro absolu, ce qui est d'autant plus triste que **Cyberball** semble avoir été inventé pour lier connaissance.

C'est un jeu de football américain mais en 2022, une époque où les humains ont été éliminés depuis longtemps des terrains de sport. Normal, ils ne font rien que se bourrer d'amphétamines et d'anabolisants ; même en tant que spectateurs, ils ne sont plus admis depuis la fin du vingtième siècle, une époque où on les laissait encore se presser les uns contre les autres jusqu'à ce que mort s'ensuive... La Terre entière est donc désormais sous la coupe des robots, qui sont beaucoup plus raisonnables et beaucoup moins corruptibles que les politiciens des anciens temps...

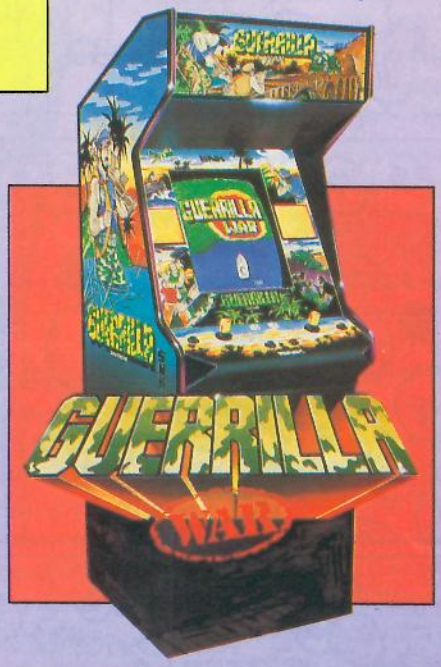
Cyberball se déroule sur deux moniteurs et l'on peut jouer à quatre. Certains robots-joueurs sont montés sur roulettes, les capitaines peuvent choisir parmi une centaine de stratégies défensives ou offensives et il y a un bouton de "défense-turbo" qui accélère les joueurs quand ça commence à chauffer ! Si une fumée sort d'un robot, il faut vite lui trouver un remplaçant car un court-circuit est imminent. Bref, ce n'est pas un jeu pour les mauviettes, la console pèse 216 kilos et les robots aussi... Pas de regret donc pour les joueurs humains qui n'auraient pas tenu cinq minutes. Par contre, quel regret au niveau drague avec la possibilité pour un nouveau joueur (joueuse) de rejoindre la partie en cours de jeu, c'est rageant ! Quoique... c'est peut-être l'occasion pour traîner sur le trottoir de la salle de jeux et harponner les vestales qui déambulent innocemment en leur expliquant qu'il vous manque une quatrième personne pour jouer. Il sera toujours temps ensuite de préciser de quel genre de jeu il s'agit...

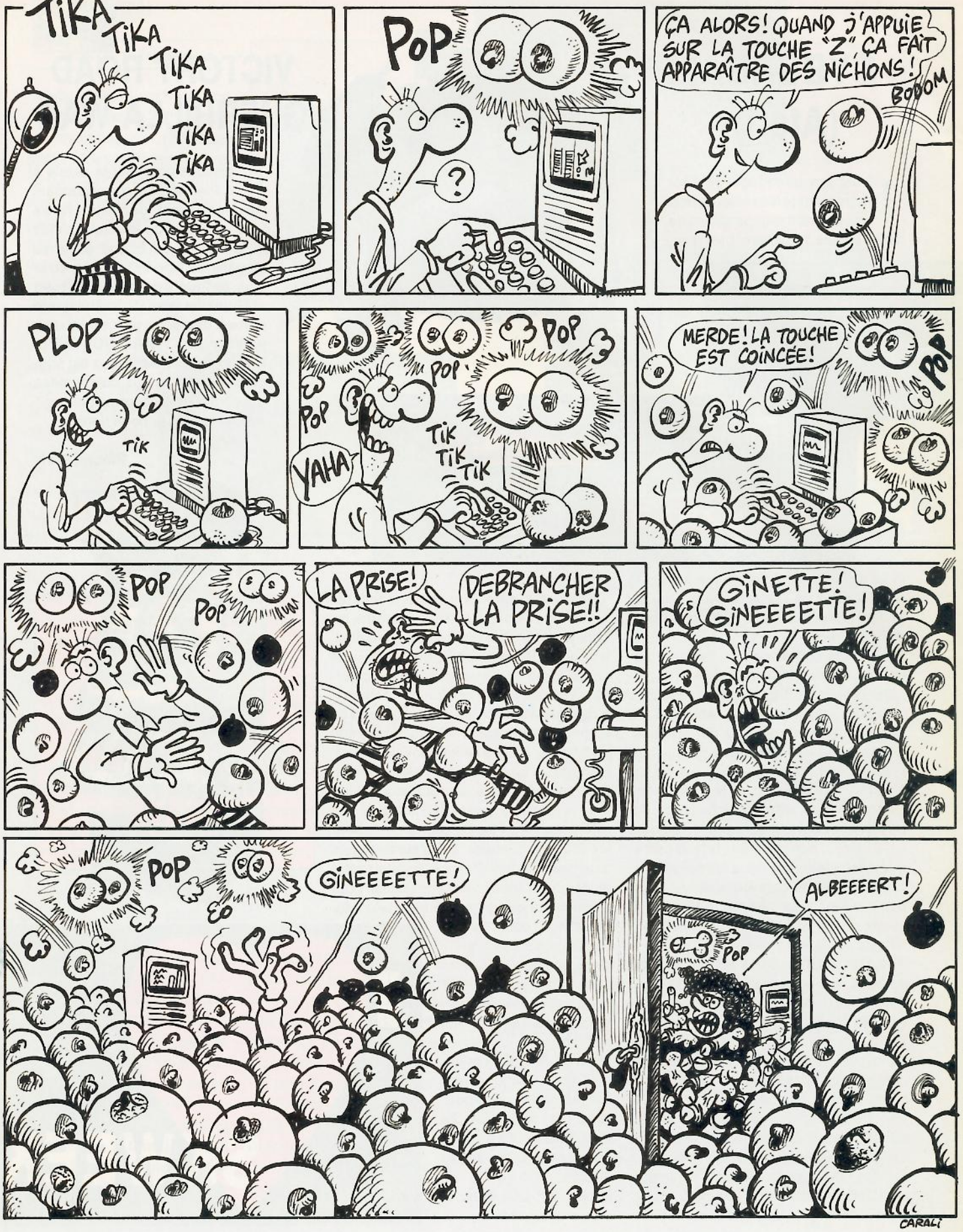
Un jeu fort utile donc, à plus d'un égard.

VICTORY ROAD GUERRILLA WAR

Laissons pour finir la parole à Adrien Mircéa, correspondant permanent de Micro News dans les salles de jeux (oui, c'était lui le sac de couchage sous les rangées de flippers) et qui a eu le coup de foudre pour **Victory Road** et **Guerrilla War** : "L'intérêt que je porte à ces deux jeux se résume en trois mots : NUL ! NUL ! NUL ! L'exécrabilité de ces jeux est principalement due aux commandes qui sont plus qu'approximatives." Amour quand tu nous tiens...

Pinball Willy




TIKA TIKA TIKA TIKA TIKA TIKA
POP
?
ÇA ALORS! QUAND J'APPUIE SUR LA TOUCHE "Z", ÇA FAIT APPARAÎTRE DES NICHONS!
BOOOM
PLOP
TIK
POP
POP
POP
TIK TIK TIK
YAHA
MERDE! LA TOUCHE EST COINCÉE!
POP
POP
POP
POP
LA PRISE!
DEBRANCHER LA PRISE!!
GINETTE! GINEEEETTE!
POP
GINEEEETTE!
ALBEEEERT!
POP
CARALI

SKWEEK FOR PRESIDENT

SKWEEK A TOUTE HEURE

ETES-VOUS PRET POUR...

UN AMOUR DE SKWEEK

WANTED SKWEEK

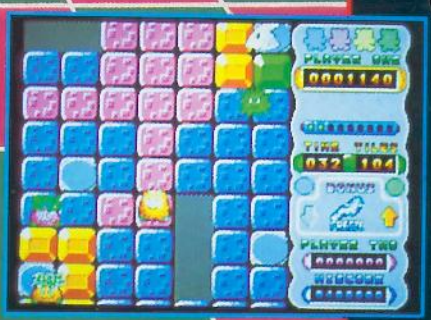
SKWEEK

I ♥ SKWEEK

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK FOR PRESIDENT

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU



SKWEEK FOR PRESIDENT

WANTED SKWEEK

loriciels
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

Pour ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK A TOUTE HEURE

UN AMOUR DE SKWEEK

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

I ♥ SKWEEK

CIEL, MON LORI !

Loriciels ne s'écrira plus jamais de la même façon...
C'est au cours de la remise des Nefs d'Or que M. Bernard Cambournac - Président de la Chambre de Commerce et d'Industrie de Paris - a confisqué le "S" de Loriciels : "Ce "S" n'a rien à faire à la fin de votre nom qu'il déséquilibre. Au nom de la Chambre de Commerce de Paris, j'en prononce la saisie officielle suivie d'une mise sous scellés. Si personne ne le réclame, vous pourrez le récupérer dans dix ans et un jour. Désormais, vous irez sous le nom de **Loricie**l et quiconque rajoutera un "S" à votre nom sera immédiatement banni du royaume. Amen." On voit sur la photo M. Bernard Cambournac, au moment précis où il se saisit du "S" prohibé, sous l'œil offusqué de Philippe Seban qui s'écrie : "Rends-moi ça, j't'ai vu !", alors que Marc Bayle en profite pour rire sous cape et se moquer honteusement de son camarade...

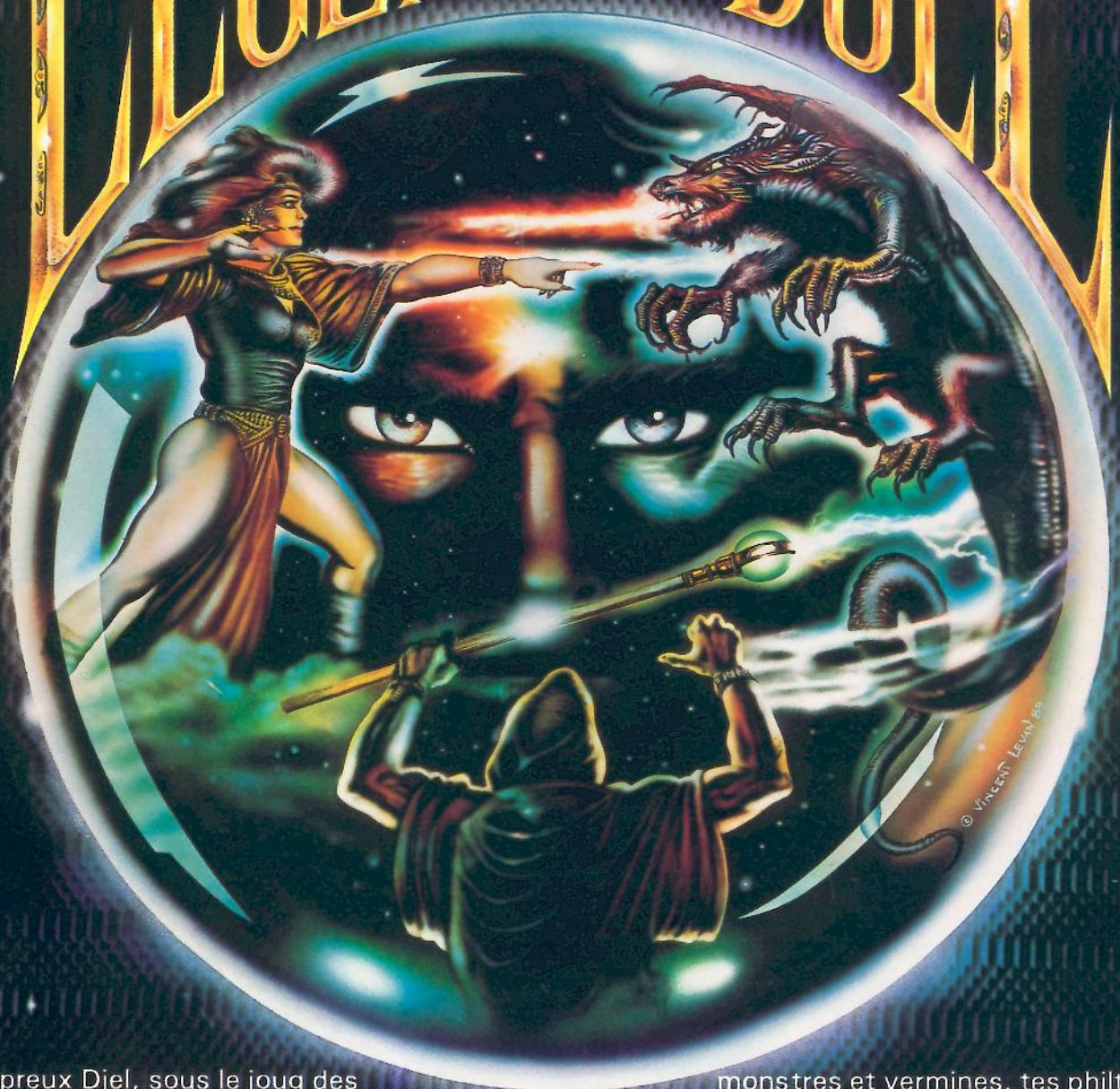
VISION HALLUCINATOIRE

La superproduction de l'année pourrait très bien être française, cocorico ! En effet Tomahawk nous a présenté en exclusivité son dernier né : **La Légende de Djel**. Plus qu'un logiciel d'aventure, c'est un véritable conte qui nous entraîne dans un univers peuplé de sorciers et de mondes à la beauté étrange. L'histoire de Djel, fils du sorcier Hokram et de la sorcière Esabelle, est trop longue pour être retranscrite ici, mais elle existe sous la forme d'une véritable et superbe nouvelle, bien sûr fournie avec le logiciel. Votre aventure démarre après la mort des parents de Djel, personnage que vous incarnerez. Le long apprentissage pour devenir sorcier ne vous a cependant pas complètement préparé à affronter les calamités naissantes dans le pays des Terres Cendrées, calamités engendrées par les sorciers des autres mondes... Mais mieux vaut un bon test qu'un long discours énigmatique : rendez-vous le mois prochain pour un test complet !

PETITS PRIX POUR GROSSES MACHINES

Software Horizons Ltd, société qui faisait déjà l'objet d'une news le mois dernier avec une carte sampler à bas prix, continue son offensive sur les prix avec la création d'un nouveau label "budget" pour machines 16 bits.
Le succès de ce type de logiciels pour les 8 bits n'a rien d'étonnant, tant il est vrai que la qualité de ces jeux est bien souvent supérieure à nombre de jeux "full-price". Ainsi, sous le label **Rapid Software**, devraient être commercialisés des jeux aussi bien que des utilitaires de bon niveau, pour un prix avoisinant les 120 francs. Cinq titres sont d'ores et déjà prévus : **Twylite**, un shoot'em up en 3D, **Triton 3**, un autre shoot'em up à scrolling, **Metropolis**, un jeu d'arcade classique, **Jeopardy**, une bataille de chars futuriste et **Stomp**, un utilitaire pour composer et éditer des sons. Ce dernier sera disponible uniquement sur ST, les autres apparaîtront simultanément sur ST et Amiga.

LEGEND of DJEL



O, preux Djel, sous le joug des monstres et vermines, tes philtres
maléfices agonise notre royaume ! te garderont des sorts, ton courage est
La puissance de ta magie terrassera notre seul espoir : va et vainc !

TOMAHAWK

LE FILM LE PLUS PASSIONNANT DE L'ANNEE, MAINTENANT SUR AMIGA, ATARI ST ET SUR PC.

ROBOCOP™

Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice sommaire des criminels endurcis.
Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous ayez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur.
L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi – mi-homme – mi-machine mais entièrement flic . . . ROBOCOP.

ROBOCOP ™ & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL 93 42 7145

ocean®